

The Legend of Zelda: Ocarina of Time. La nueva joya de Nintendo



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redactores: Javier Domínguez, Alberto Lloret
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolás Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera
PUBLICIDAD.
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es Calle Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4°. 48990 Algorta, Vizcaya Tlf. 94 460 91 66 Fax 94 460 69 71
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es C/ Numancia 185 - 4°. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2° A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCION.
C/ Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES.
Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Sumario

Número 86 - Noviembre 1998



¿QUIÉN SERÁ
EL CAMPEÓN MUNDIAL?
© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos,
17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través
de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto,
estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera
desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.
Para 1 ó 2 jugadores.
Exclusivo para Nintendo® 64.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.. © 1998 Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO 64
Nintendo®
www.nintendo.es



JUEGA

Te desafiamos a ser el piloto más rápido de España en dar una vuelta en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa).
Para realizar tu mejor tiempo, podrás elegir el piloto y coche que quieras, podrás hacer todos los ajustes que desees también, y podrás jugar en el nivel de dificultad que prefieras (Rookie, Champion o Professional). Lo único que te pedimos para que tu tiempo sea valido es que este grabado en la memoria del cartucho. (no tendrás que hacer nada para que esto pase puesto que el juego guarda automáticamente el mejor tiempo realizado en una vuelta.)
Para comprobar que tu tiempo esta grabado en el cartucho, elige el modo "Time Trial", luego elige la opción "Courses" y una vez que tengas en pantalla el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa), pulsa el botón Z para ver los mejores tiempos que has realizado en los tres modos de dificultad del juego.

LLAMA

Club Nintendo®



Dentro de todos los juegos F-1 World Grand Prix encontrarás una tarjeta de registro con un código secreto como ves aquí a la izquierda. Con esta tarjeta y tu código secreto podrás regístrate como usuario de F-1 World Grand Prix lo que entre otras cosas te permitirá participar en este campeonato.
Una vez hayas realizado tu mejor tiempo en dar una vuelta en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa) y hayas comprobado que este tiempo ha sido guardado en la memoria de tu cartucho, coge tu tarjeta de registro y llama al Club Nintendo al número de teléfono que te viene indicado en la tarjeta. Allí te responderá una persona del Club Nintendo que te dará de alta inmediatamente como usuario de F-1 World Grand Prix y que te pedirá que le comuniques tu tiempo. Al instante, te indicará tu posición en el campeonato y te indicará cual es hasta el momento el mejor tiempo realizado. Es importante que tengas claro, que si no estuvieras dentro de los tres mejores, puedes seguir practicando y volver a llamar al Club Nintendo más adelante para comprobar como va evolucionando en la clasificación.
Ponte el casco y empieza a practicar porque lo que puedes ganar es simplemente alucinante.

GANA

Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los tres jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos estan efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso, de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automaticamente descalificado.

PRIMER PREMIO: El mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 300.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de :
- Un equipamiento completo para poder empezar a hacer Karting (un kart de competición con garaje gratuito durante un año en el circuito de Karting más cercano a su casa, 3 juegos de neumáticos, un mono, unos guantes, unas botas y un casco personalizado)
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

SEGUNDO PREMIO: El segundo mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 150.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un día para probar el Karting con tres amigos en el circuito más cercano a su casa.
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

TERCER PREMIO: El tercer mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 64.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de :
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono de servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) donde responderán a todas tus dudas.
IMPORTANTE : para regístrate y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la tarjeta de registro que encontrarás dentro de la caja de F-1 World Grand Prix.

BASES DEL CAMPEONATO
- Promoción valida desde el 19 de octubre de 1998 hasta el 29 de enero de 1999.
- Para poder participar en el campeonato será necesario ser socio del Club Nintendo y estar registrado como usuario de F-1 World Grand Prix. Si aun no lo eres, te daremos de alta gratuitamente en el momento que nos comuniques el número de registro que se encuentra en la tarjeta que incluye el juego F1 World Grand Prix. Ser socio es totalmente gratuito y permite obtener mayores ventajas que otros usuarios de Nintendo.
- Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los tres jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos están efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso, de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automáticamente descalificado.
- En caso de empate entre los tres primeros tiempos, se mirará el tiempo realizado sobre el circuito de Barcelona (Montmelo).
- Esta promoción está dirigida al consumidor final, quedan, por tanto excluidos los empleados de Nintendo España, proveedores directos e indirectos y cualquier persona que comercialice productos Nintendo, así como sus empleados.
- Los datos facilitados a Nintendo España, S.A. serán incorporados a un fichero automatizado y destinado a ofrecerte productos de tu interés. Si deseas acceder, rectificar o cancelar tus datos, comunícanoslo mediante carta certificada a Nintendo España, S.A - Calle Azalea, 1 Edificio D MINIPARC 1 - El Soto de la Moraleja - 28109 Alcobendas (MADRID).
- La participación en esta promoción significa la aceptación total de sus bases.
- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Nintendo España, S.A.

Editorial

1, 2, 3... juégalo otra vez.

Hacemos un repaso a algunos de los juegos que van a ser las estrellas de estas navidades: Tekken 3, Turok 2, Abe´s 2, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, NBA Live 99, F-1 98, Toca Touring Car 2, Cool Boarders 3, ExtremeG 2, Moto Racer 2, Tomb Raider 3... Sin duda, estamos viviendo un tiempo de secuelas.

Cierto es que he omitido deliberadamente algunos títulos de interés que van a resultar realmente originales, como el esperado Metal Gear o el propio Zelda 64 (que aunque también es la continuación de una saga, podemos considerarlo como un juego novedoso), pero nadie puede dudar a estas alturas que las compañías de software están explotando al máximo sus fórmulas de siempre.

Los programadores se están haciendo más "programadores" que nunca y, al parecer, basan todos sus esfuerzos en mejorar (aunque a veces sea de una manera casi imperceptible) los apartados meramente técnicos de sus juegos.

Pero... ¿dónde queda la imaginación? ¿dónde la creatividad? ¿Es que estamos "condenados" a, en el futuro, jugar a Tekken 7, a Tomb Raider 14 o a FIFA 2002? Pues, si la cosa no cambia radicalmente, mucho nos tememos que sí.

Quizás resulte que ya está todo inventado y que, en el fondo, la diversión se basa en cuatro esquemas con ligeras variaciones. O quizás estamos atravesando una pequeña crisis de creatividad.

No lo sé. En cualquier caso lo que sí es cierto es que quienes vivimos intensamente esto de los videojuegos estamos seguros de que se nos puede sorprender más a menudo, que no es necesario que las mismas fórmulas se nos repitan una y otra vez. Quienes realmente consideramos a las consolas como un medio de entretenimiento con infinitas posibilidades estamos deseando que los programadores vuelvan a preocuparse más de la fantasía que de las texturas, de la creatividad que de los megabytes y esperamos que los próximos videojuegos hagan volar nuestra imaginación a una velocidad mucho mayor que a la que hacen volar sus polígonos.

Amalio Gómez.

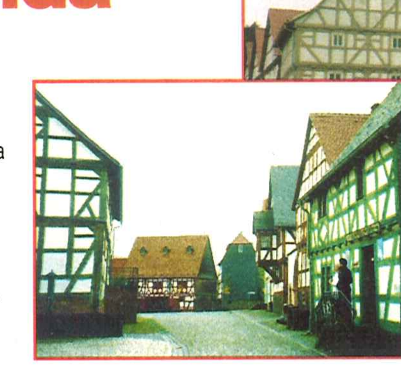
EL SENSOR

Presentación en un pueblo "Zelda"

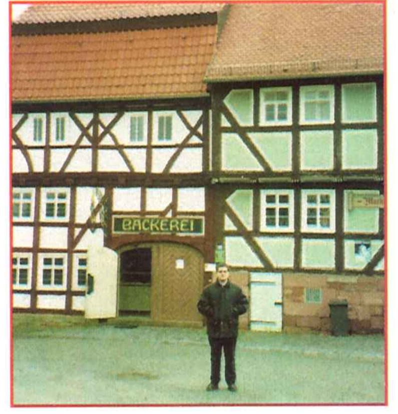
El pasado día 14 de octubre Hobby Consolas asistió a la presentación oficial para Europa de «The Legend of Zelda: Ocarina of Time», que tuvo lugar en el Freilichtmuseum Hessen Park, una villa medieval cercana a la ciudad alemana de Frankfurt.

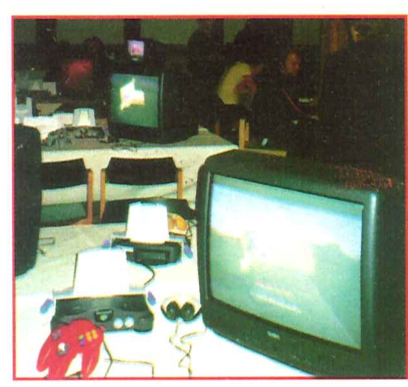
Lo más curioso del acto no fueron las "brevísimas" ocho horas que pasamos jugando con la obra maestra de Miyamoto, sino la espectacular villa en sí, que recordaba el ambiente que se respira en las aldeas típicas de los juegos de «Zelda».

Nuestro enviado especial a la presentación se sintió allí como una auténtico Link, aunque sin orejas puntiagudas...



La villa en la que tuvo lugar la presentación es idéntica a las aldeas en las que transcurre el magistral «Zelda». Abajo podéis ver el lugar en el que la prensa europea tuvimos la oportunidad de jugar con el cartucho durante unas horas.





MOLA

• La "inminente" llegada de Dreamcast, aunque aún quede un año.

Molaría más que sólo quedara un mes, vamos, digo yo.

• Nell McAndrew, casi igual que Lara Croft, aunque le falta algo más de... ya sabes.

Pues más bien creo que no le falta nada de nada. Más bien creo que le sobran "ya sabes".

• El "curro" de Nell McAndrew ¡y encima la pagan!, estando aquí nosotras...

¿Sois igual de guapas? Pues mandadnos una foto...

• Los gráficos de «Sonic Adventures» para Dreamcast: ¡son la leche!

Si los hubieras visto en movimiento... alucinarías.

• El «F-1 World Grand Prix», un juego a la altura de N64

Efectivamente, es el juego de coches que necesitaba Nintendo 64.

• «ISS 98» de N64, el juego que deja mal a todos los FIFA.

Lástima que no tenga ligas y equipos reales, aunque entonces sería inmejorable.

• Que por fin los juegos de N64 no lleven detrás el 64.

Sí, pero me parece que ahora van a empezar a llevar el 2, el 3. o el 99.

• «Deep Fear», un gran título... para, por desgracia, una despedida.

Efectivamente. Mucho me temo que no vamos a tener que comentar ya ningún juego más para Saturn.

• «Mortal Kombat 4» para N64. ¡Viva el Goro! ... digo ¡¡¡el Gore!!!

Por fin un buen juego de lucha en Nintendo 64... aunque bastante "goroso", eso sí..

• El anuncio de «Tekken 3» en la TV: simplemente genial.

Sí, Sony se está saliendo con sus publicidades.

• Que yo tenga una foto con la preciosa Lara Croft. Manolo ¡ya no eres el único!

¡Enhorabuena!, seguro que te costó lo tuyo. Pero ya tienes algo que enseñarle a tus nietos...

• La próxima avalancha de juegos para Navidades

Nos van a poner muy difícil elegir qué juego comprar.

• Lo útil que resulta el cuadro de alternativas en la puntuación de los juegos.

No creas, si de vez en cuando hasta se nos ocurre alguna que otra cosa interesante y todo.

• La revista, os mejoráis mes a mes.

Pa´ eso nos pagan.

• Muchas gracias por el libro de guías: estaba desesperado.

Tranquilo. No será el último. Estáte atento porque pronto vamos a editar otro con juegos superinteresantes.





Bust a Groove. El primer videojuego de baile.

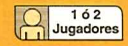


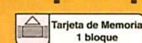




Esta vez, para llevarte a la chica, no tendrás que matar al malo. Sólo tienes que pedirle un baile. A la chica, no al malo. Porque malos, lo que se dice malos, aquí no hay, sólo te encontrarás con algunos individuos que se creen que son capaces de superarte bailando. Qué ilusos.

Bust a Groove. Pies ¿para qué os quiero?





Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

TBWA

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).



La publicidad del mes

Tal y como muestra esta página de publicidad aparecida en la revista gala Consoles +, volver del mundo de los muertos puede resultar más... inoportuno de lo que parece. Y si no que se lo digan a Sir Dan Fortesque que, tras levantarse de la tumba, encuentra a su "viuda" en tan comprometida situación.

Lógico. Ante su prolongada ausencia, la chica tenía que buscar algún tipo de divertimento, aunque para algo están también las consolas... ¿no?

La última locura

Bizak va a sacar al mercado un original juego de inteligencia llamado Girozak que tendrá este aspecto tan curioso.

Se trata de un artefacto que tiene unos sensores de movimiento incorporados y que, de viva voz, nos pedirá que vayamos realizando diferentes tareas, tales como que coloquemos cierto color, número o símbolo en una posición concreta mediante rotaciones de los "brazos" del Girozak, que hagamos una secuencia estilo "Simón", que sigamos una secuencia de números... y todo ello siempre bajo un ritmo rap de fondo para que podamos memorizar mejor cada orden.

Ya lo hemos probado y, aunque nuestro psiquiatra nos había prevenido, ya sabemos lo que significa la palabra obsesión.

Su precio aproximado será de 7.000 pesetas, aunque algunos nos tendremos que gastar algo más, porque la camisa de fuerza parece que no vendrá incluida.

Turok 2 un juego muy negro

Además de ser un juego genial, «Turok 2» contará con una peculiaridad que le hará diferente de los demás: el cazador de dinosaurios irá encerrado dentro de un cartucho totalmente negro.

Una distinción muy especial para un juego muy especial.



Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	TEKKEN 3 (PSX)
2	F-1 WORLD GRAND PRIX (N64)
3	MISSION: IMPOSSIBLE (N64)
4	TOCA TOURING CAR (PLATINUM,PC)
5	ISS '98 (PSX, N64)
6	C&C: RETALIATION (PSX)
7	ABE'S ODDYSEE (PLATINUM,PC)
8	DUNE 2000 (PC)
9	COLLIN McRAE RALLY (PSX)
10	GRAN TURISMO (PSX)

"Tenemos mucho respeto al poder de Nintendo en el mercado, a su experiencia en este campo y a la especial sintonía que tiene con sus usuarios. Por eso esperamos de ellos una campaña más agresiva de lo que ha sido hasta ahora".

Declaración de Chris Deering, Presidente de SCEE, al semanario CTW.

NI FU NI FA

• **«Atsumete Godzilla» para VMS: es como un Tamagotchi pero con el nombre cambiado.**

La verdad es que, aunque lo parece, no tiene mucho que ver con los Tamagotchi: te aseguro que los monstruos no dan tanto la plasta.

• **Los que dicen que es mejor el PC que las consolas. No saben lo que se pierden porque no todos los juegos de consola aparecen en PC.**

Los PCs están muy bien para juegos de estrategia, simuladores de vuelo, aventuras gráficas... si consigues cargarlos, claro.

• **La piratería: más fu que fa**

Más No Mola que ninguna otra cosa.

• **Las alusiones de las féminas contra Lara: su físico no le quita a «Tomb Raider» ser un gran juego.**

No sólo no le quita, sino que le pone. Y mucho.

• **«El Quinto Elemento», tanto la película como el juego.**

Sí, la verdad es que ninguno de los dos pasa de aceptable. Una pena en ambos casos.

• **Tantos Megaman... aunque tampoco me hacen daño. Si los venden...**

El héroe de Capcom también tiene sus seguidores de toda la vida, aunque con los últimos juegos no creo que haya ganado muchos nuevos.

• **Los simuladores de baile («Spice World», «Bust a Groove»...)**

¿Has probado el «Bust A Groove? Nosotros nos lo pasamos pipa con él.

• **Que "regaléis" el vídeo de Fusión... ¡Si ya lo tiene media España!**

Pues así lo tiene España entera.

• **La salida de un juego como «Iggy's Reckin Balls»**

Creo entender que no te ha gustado mucho. Pues ya somos catorce.

• **La situación actual de Saturn.**

Más que Ni Fu Ni Fa, está Ful Mi Na Da.

• **Los continuos retrasos de «Zelda 64». ¿Saldrá aunque sea en diciembre?**

Que sí hombre, que sí, tranquilo. Que va a salir a finales de Noviembre. Pero por desgracia, tengo que decirte que estará en inglés. Mal rollo.

EL SENSOR

Especulaciones con PlayStation 2

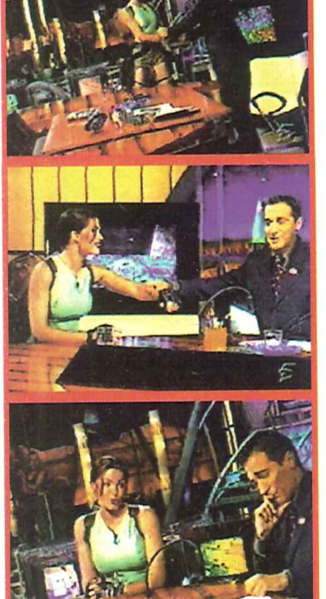


A medida que se acerca el lanzamiento de Dreamcast, más y más crecen los rumores sobre una PlayStation 2. Obviamente Internet es el mejor mentidero del sector y es allí donde hemos encontrado esta imagen de PlayStation 2. Como os podéis imaginar se trata simplemente de la impresión de un artista, de cómo alguien cree que será la nueva consola de Sony. Esta ilustración, y todas las que hayáis visto o podáis ver por ahí no son más que diseños "fantasmas" que muy probablemente no tengan nada que ver con el diseño oficial y definitivo. Pero como sabemos que os gustan estas curiosidades...

Lara, estrella de la televisión

Como sabéis, Lara Croft estuvo hace unos días en España. Su visita le permitió pasearse también por algunos canales de TV, apareciendo en los programas con mayor audiencia de cada cadena.

De entre todas sus apariciones destacó la "peculiar" entrevista a la que fue sometida por parte de Xavier Sardá, presentador de Crónicas Marcianas, quien, dicho sea de paso, demostró que su equipo de guionistas tenían los mismos conocimientos sobre «Tomb Raider» que nosotros sobre física quántica.



Pero no importó. El caso es que disfrutamos viendo a Lara por unos instantes y, al tiempo, nos ofreció la excusa perfecta para deciros que, aunque Proein no nos ha facilitado aún la versión final del juego, se mantiene su fecha de salida para el mes de noviembre. Los textos estarán en castellano y es posible que las voces estén dobladas.

En el próximo número os ofreceremos un amplio reportaje sobre tan ansiado título.

NO MOLA

• Que me pase un mes haciendo un comic a mano y que venga otro que mezcla fotos con dibujos y me lo chafe.

No me negarás que era, por lo menos, muy original.

• La directiva de los 40 Principales que son unos !!##*!! por cortar la emisión de Game 40.

Ya sabes, es que muchos deben pensar que esto de los videojuegos debe ser para gente muy rarita.

• Que hayáis quitado la sección del "todos contra todos" (contrapunto). ¡Viva el «Thrill Kill»!.

Pues malas noticias para ti: seguramente el «Thrill Kill» no se pondrá a la venta.

• Que no habléis nunca de «Zelda 64».

¿¿¡¡!!??

• Que no hagáis un programa de televisión.

Es que somos demasiado guapos y no queremos que nos pidan autógrafos por la calle.

• Que a mi hermana le dé vergüenza admitir que le gustan los videojuegos porque es una chica.

Peor para ella.

• Que no salgan "Simulation Games" para chicas.

Debe ser que como a las chicas no les gusta reconocer que juegan...

• Lo poco que cobra Amalio Gómez. Con todo lo que ha hecho por este mundillo deberían darle el premio Nobel del videojuego. Junto a Shigeru Miyamoto, es el hombre que más ha tenido que ver con el "boom" del mundo de las consolas.

Tienes toda la razón, (un poco de peloteo al "dire" nunca viene mal). Pero... ¿quién te ha dicho que cobra poco?

• Que no regaléis demos como otras revistas

Todo se andará.

• Que tarde tanto en salir el magnífico «Turok 2»

Que no, hombre, que no, que cuando te quieras dar cuenta ya está en la calle.

• Los concursos en los que tienes que adivinar cuál es la pantalla correcta son muy difíciles.

¿Difíciles? Pero si ponemos los concursos más facilones de Europa.

• El precio de Game Boy Color ¡15.000 pelas!

Son 13.000 y ¿de verdad te parece caro?

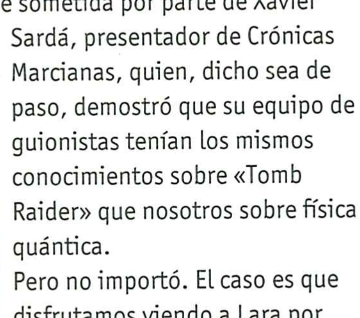
• Que casi todas las novedades de la revista sean de PlayStation ¿y los que tienen Saturn u otras consolas?

¿Como, por ejemplo, NES o Master System?

• Que Lara Croft vaya a Madrid y yo viva tan lejos.

Pues haberte venido "a dedo", como hicieron muchos...

El tiempo es de Nintendo 64



Ardistel va a distribuir en España estos originales llaveros con forma de pad de N64 que, además de ser muy reales (están cuidados hasta el menor de los detalles) son relojes digitales. El producto, licenciado por Nintendo, tiene un precio aproximados de 995 pesetas.

BAJAN

Nintendo Japón: pese a los grandes esfuerzos por parte de Nintendo España, Nintendo Japón no ha podido afrontar la producción de «Zelda 64» en castellano para este año. Parece que -además de norteamericanos y británicos-, alemanes y franceses también contarán con la correspondiente versión en su idioma.

La desaparición de Game 40: El prestigioso programa de radio dedicado exclusivamente a los videojuegos ha sido apartado de la programación por parte de los responsables de Cadena 40. Una decisión que no nos parece en absoluto acertada.

SUBEN

Los juegos para Game Boy en color: casi se ponen a la venta antes que la consola...

Las noticias en torno a Dreamcast que cada día se van haciendo más prometedoras.

Han colaborado en este Sensor: *Joan Martínez (Valencia), Iván Vilela Gonzalez (Asturias), Antonio Miguel Chilet (Valencia), Chun Li y Cammy (Madrid), Javier Valdivia (Barcelona), Julio Sánchez (Alicante), Jonathan Hernández y Nuria García (Tarragona), Daniel Burgos (Madrid), Playstation Fan (Málaga), José Manuel Corpas (Gerona), Rita Gómez (Ciudad Real), Iván Mories (Madrid), Ioritz Etxabe (Bilbao), Carlos Cabrera (Las Palmas de Gran Canaria), Carlos Solanillos (Madrid), Francesc Albó (Gerona), Antonio Serra (Mallorca), Perla y Dino (Málaga).*

Más velocidad para Nintendo 64

AIRBOARDER 64

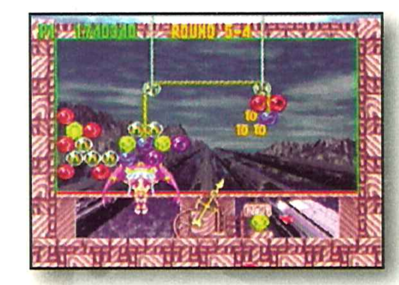


Este nuevo cartucho de Human que ya está a la venta nos propondrá una competición de velocidad y destreza con tablas flotantes como vehículos. Esta flotabilidad nos dará oportunidad de surfear en novedosos escenarios, como una mansión, una isla costera, o un húmedo bosque.

Contendrá varios modos de juego para uno o dos jugadores, entre los que podremos encontrar una carrera contra el tiempo, desafíos de habilidad con la tabla, recolección de monedas colocadas a lo largo del circuito, o un simple versus contra otro jugador para ver quién es más rápido. Además de su fácil manejo, destacará la posibilidad de ver repetida cualquiera de nuestras actuaciones con un espectacular juego de cámaras

Estallido de burbujas para PlayStation

«BUST A MOVE 4»





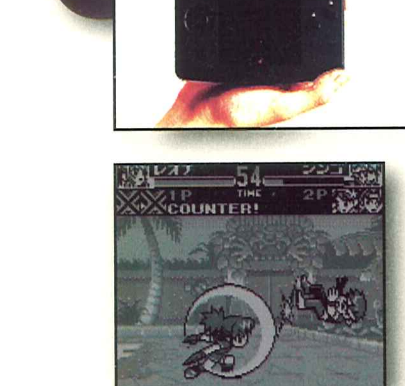
la enésima entrega de este incombustible arcade llegará a mediados de noviembre con diez simpáticos personajes como protagonistas, nuevas burbujas con propiedades sorprendentes (como las de reacción en cadena, que pueden limpiar la pantalla en pocos segundos), sistemas de poleas que harán que baje o suba el racimo de burbujas según el peso, y cientos de niveles nuevos y más desafiantes que los de ediciones pasadas.

Además será compatible con Dual Shock, con lo que cada explosión será registrada con vibraciones de diferentes intensidades.

Para utilizar la cabeza y afinar la puntería por cortesía de Acclaim.

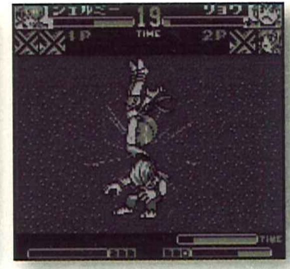
Game Boy ya tiene competencia... en Japón

SNK PONE A LA VENTA NEO GEO POCKET



A finales del mes de octubre los japoneses podrán adquirir la nueva consola de SNK, una portátil de 16 bits monocroma con ocho degradados de gris que presentará diversas funciones internas, tales como reloj, horóscopo y calendario. Contará además con una autonomía cercana a las 20 horas, una pila interna para salvar partidas y conexión a Dreamcast vía adaptador o cable -todavía no está confirmado-. Lo que sí es seguro es el desarrollo de 15 títulos que verán la luz del sol naciente antes de la primavera de 1999, entre los que se encuentran adaptaciones de los grandes éxitos de SNK -«King of Fighters R-1», «Neo Geo Cup 98» y «Baseball Stars»- y otros completamente nuevos, como «Pocket Tennis», el RPG «Melon Chan no sechonikki» y unos cuantos juegos de puzzles -entre los que no faltará un Mah-Jong-.

En principio es muy difícil es esta portátil llegue a España, aunque no hay nada imposible... ¿o sí?

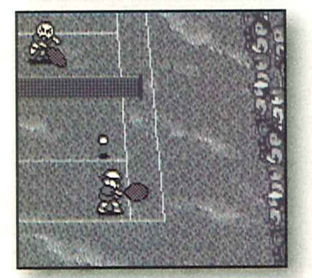


KING OF FIGHTERS R-1: *La saga de lucha más famosa de SNK también tendrá su correspondiente versión, aunque eso sí, con el típico "look" superdeformed.*





NEO GEO CUP '98: *El fútbol se estrenará con este completo y divertido simulador que nos ofrecerá simpáticas secuencias al estilo manga.*

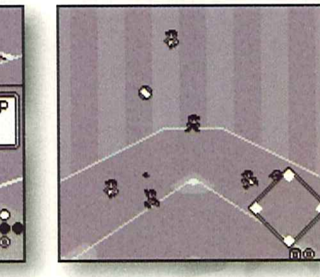






POCKET TENNIS: *Otro deporte que acompañará al estreno de la consola será este juego de tenis que recuerda mucho al que en su día pasó por Game Boy.*





STAR BASEBALL: *Otra adaptación de un clásico de SNK será este título de béisbol que a pequeña escala reproducirá las posibilidades del juego de Neo Geo.*


SI LOS MALOS HUBIESEN CONVERTIDO
A TODA TU FAMILIA
EN ESTATUAS DE CRISTAL
TU TAMBIÉN ECHARÍAS FUEGO
POR LA BOCA.
SPYRO THE DRAGON
Por la boca, por la nariz y hasta por los ojos.
¿O es que hay derecho a que un tipejo como Gnasty Gnorc haga de tus parientes su colección particular de figuritas de cristal y no contento con eso las desperdigue por tropecientos mundos plagados de molestos, quisquillosos y disparatados enemigos, quedándose, para colmo, con todas las joyas de la familia? ¡Hasta ahí podíamos llegar, hombre!
Spyro the Dragon. ¡Está que arde!
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
DUAL SHOCK
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
INSOMNIAC GAMES
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.europe.com/spyro
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro the Dragon ™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Find us at: www.universalstudios.com Developed by Insomniac Games, Inc.
TBWA



Nueva cadena de videojuegos: *La cadena francesa Difintel-Micro ha abierto cinco establecimientos en nuestro país, dos en Barcelona, dos en Madrid y uno en Valencia y tienen previsto abrir 50 tiendas a lo largo del 99. Esta cadena se caracteriza por un trato especializado al usuario y por ofrecer locales amplios donde es posible probar el producto. Un nuevo modo de comprar.*

Despertarse jugando: *El programa Game 40 de la Cadena 40 ha dejado de emitirse y para tratar de cubrir este hueco de información el programa ¡Anda Ya! de la misma cadena emite reportajes sobre videojuegos todos los jueves a las ocho de la mañana.*

El mayor experto: *El mes que viene publicaremos los resultados del concurso del mayor Experto en Videojuegos. Perdonad que lo hayamos hecho antes, pero es que ha sido necesario realizar varios recuentos, las correcciones han sido largas y ¡ha habido empates! En cuanto terminemos las pruebas de desempate publicaremos los ganadores.*

Otro golpe a la piratería: *El mes de octubre ha empezado torcido para los piratas que ya se han llevado dos reveses gracias a la colaboración de la Guardia Civil, la policía judicial, la FAP y la ADESE.*

Por un lado, la Policía Judicial de Barcelona y la de la Unidad Central de Madrid incautaron en ambas ciudades 1.500 CDs con aplicaciones y juegos de un valor estimado de 140 millones de pts.

Por otro lado, la Patrulla Fiscal de la Guardia Civil de Gavá (Barcelona) ha intervenido material pirata para PlayStation en la tienda "Hong Kong" de Gavá, lo que ha motivado el ingreso en prisión de J.M.P.S. y A.M.M.L.

También se ha producido el registro de cuatro establecimientos más de Barcelona y Mataró: I-MAN y MATARO-LINE donde se han incautado diverso material que está siendo examinado por los técnicos.

I Feria Sabadell: *Los días 28 y 29 de noviembre se celebrará la primera Feria del Videojuego de Sabadell que irá acompañada de un Torneo donde los participantes tendrán que demostrar su habilidad jugando a «Tekken 3», «X-Men Vs SF» y «F-1 WP». Se repartirán 500.000 pesetas en premios y se realizarán presentaciones de juego como «Zelda 64» o «FIFA'99». Para más información podéis llamar al teléfono 93 7275131 de 10 a 14 horas y de 17 a 21 horas.*

El guante sin manos

«GLOVER»



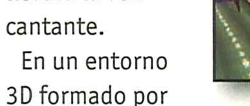
Las aventuras estilo «Mario 64» siguen inundando el mercado de Nintendo 64, pero ninguno tiene un argumento tan extravagante como este «Glover».

La cosa va de que un guante toma vida y se vale de una pelota de plástico para avanzar a través de escenarios en 3D en busca de su dueño que es mago y que está secuestrado por... ¡su otro guante!

Pero el juego de Hasbro, programado por Interactive Studios, no se valdrá sólamente de su original argumento y sentido del humor para buscar el éxito, ya que sus treinta extensos niveles, de cuidados gráficos y efectos de luz, supondrán un reto a la habilidad e inteligencia del más experto jugador. Saldrá a la venta para finales de año.

Platillos volantes en PlayStation

«B-MOVIE»





Nuevas emociones se preparan en PlayStation gracias a King of the Jungle, grupo que está desarrollando un nuevo juego de acción frenética en el que la simulación de combate aéreo llevará la voz cantante.

En un entorno 3D formado por chalets unifamiliares y fábricas, sembrado con montones de efectos gráficos como estelas de luz y humeantes explosiones, nuestra nave se enfrentará a miles de enemigos a la vez que va resolviendo diferentes misiones recibidas por radio. A ver si hay suerte y se traduce...

La versión PlayStation llegará a España de la mano de GTI y New Software Center comenzado el mes de diciembre.

Las bestias de la carretera

«SCARS» EN NINTENDO 64



Si este mes hojeáis un poquito la revista, veréis un comentario sobre este mismo juego en su versión PlayStation. Pues toda la conducción desenfrenada, los disparos a distancia y los increíbles saltos se pasarán a Nintendo 64. Además, los gráficos estarán mejorados respecto a la versión PlayStation, habrá tres cámaras para seguir la acción, opción para cuatro jugadores, y la famosa función de encender o apagar los faros en cualquier momento de la carrera. Ubisoft nos traerá su cartucho a finales de Noviembre, así que id calentando motores.

Te estaremos esperando

HOBBY CONSOLAS ESTARÁ EN EL SIMO



La feria de informática y electrónica SIMO que se celebra todos los años en el recinto ferial Juan Carlos I de Madrid, va a tener este año un nuevo stand dedicado a los videojuegos: un stand de Hobby Press en el que, como es lógico, estará presente Hobby Consolas. Concretamente podréis venir a vernos al stand 6023 en el Pabellón 6, donde encontraréis consolas, videojuegos, revistas y un montón de sorpresas que hemos preparado expresamente para todos aquellos que vengáis a visitarnos. La feria se celebra entre los días 3 y 8 de noviembre, aunque sólo estará abierta al público general los días 7 y 8. No faltéis.



Nuevos periféricos para la gris de Sony

Controla tu PlayStation

Llegan nuevos modelos de controlador para manejar a conciencia los títulos más rebeldes. El primero, de nombre Hyper Controller, incluye las funciones de auto-disparo y cámara lenta, además de unos indicadores luminosos para ambas funciones. Podremos elegir entre una gama de diez colores al precio de 1.495 ptas.

También tendremos pronto a nuestra disposición la Scorpion, una pistola con recarga manual, auto recarga, auto disparo, cachas color madera, diseño compacto y reducido, y un precio de 4.995 ptas.

Los interesados en cualquiera de estos dos artículos, podrán conseguirlo llamando al tlf. 976 73 49 44, número de Ardistel, su distribuidor.

Un completo estudio de grabación

«Music»

El título musical que Codemasters está preparando se sale de la norma. Y es que no habrá que bailar con los dedos ni nada parecido. De hecho, «Music» no será un juego: será un estudio de audio y vídeo para PlayStation, así como suena.

En cuanto al apartado de composición, tendrá 16 pistas y múltiples patrones para combinar dentro de diferentes estilos musicales. Podremos escoger percusión, línea de bajos, melodía y voces -entre otros apartados-, para crear una verdadera obra de la que sentirnos orgullosos.

Además, una vez completado el apartado musical, podremos adornar el trabajo con un espectáculo visual basado también en innumerables patrones de fondos, iluminaciones, figuras, textos y animaciones. Además, contará con una opción que nos permitirá escuchar nuestros compacts discs favoritos acompañados por un despliegue de efectos gráficos a cargo de la consola.

Llegará en Noviembre y será distribuido en nuestro país por Proein. En el próximo número lo examinaremos a conciencia, para placer de "bethóvenes" y "mozarts" en potencia.

Te comprendo perfectamente, "Amigo"



«Heart of Darkness» por fin en castellano

Tras poner a la venta la versión en inglés de este juego de Infogrames, los señores de Amazing Studios, sus desarrolladores, se dispusieron a doblarlo al castellano... y llegaron los problemas.

Sabréis que uno de los personajes -"Amigo"- habla un dialecto en el que se entremezclan palabras en inglés con otras en castellano, con lo que el doblaje ha requerido más tiempo del habitual para hacer ese dialecto comprensible. Ya se ha concluido esta árdua tarea y por fin sale a la venta, por segunda vez, «Heart of Darkness», uno de los juegos más bellos de PlayStation.

La Quinta Columna

Piratas

No. No voy a volver a repetiros lo que ya hemos dicho mil veces acerca de la piratería, no voy a hablar sobre el daño que nos está haciendo a todos, compañías, usuarios y medios de comunicación. Sí quiero, sin embargo, comentar dos aspectos concretos que yo personalmente desconocía antes de hablar con el presidente de la FAP, -cuya interesantísima entrevista os ofrecemos más adelante en esta misma sección-, y que me parecen sumamente importantes a la hora de saber contra qué estamos luchando.

El primero hace referencia a nuestras propias leyes. Resulta que cualquier persona que tenga instalado uno de esos *chips* en su PlayStation o, aún más, que esté en posesión de una copia no autorizada, ya está cometiendo un delito. Seguro que la mayoría de los que se encuentran en esa situación pensaban que ellos simplemente se aprovechaban de un acto ilegal cometido por otras personas. Pues no. También están infringiendo la ley. Así pues, que nadie se lave las manos pensando que la cosa no va con él.

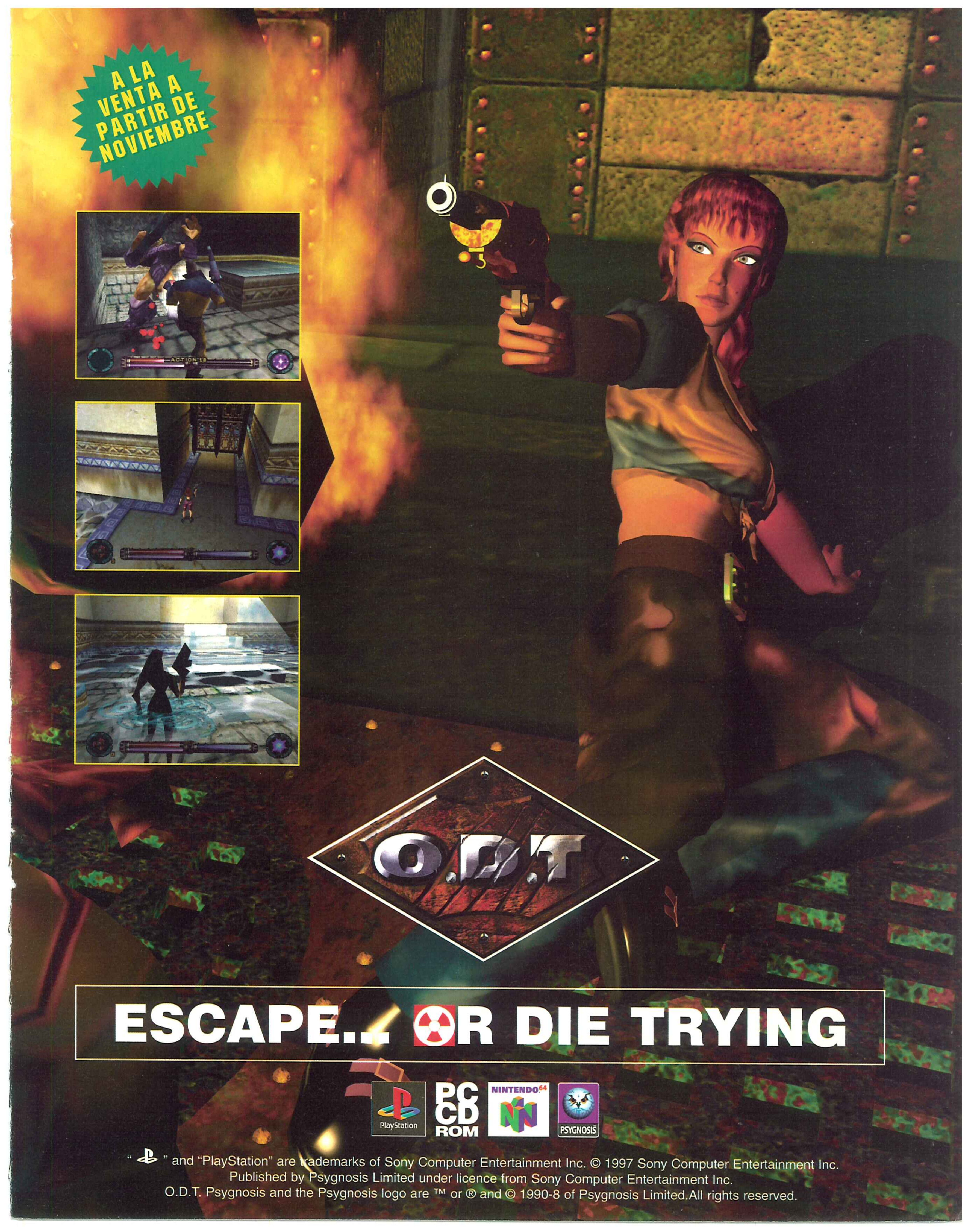
Aunque la segunda cuestión resulta aún más inquietante. Al parecer, se ha demostrado que en algunos países parte del dinero que se consigue por medio de la piratería se utiliza para financiar delitos aún más graves, como narcotráfico, terrorismo o blanqueo de dinero. Sí, como lo oís. Ya sólo esta circunstancia debería hacer reflexionar muy seriamente a todos aquellos que piensan que adquiriendo copias piratas simplemente se van a ahorrar unas pesetillas: pensar que su dinero pueden servir para tales fines, tendría que ponerle los pelos de punta a más de uno.

No quiero ponerme drástico. A mí me gustaría que los usuarios españoles rechazásemos con fuerza la piratería por el simple hecho de ser una actividad ilegal. Pero si tenemos en cuenta que, además, nuestro dinero puede ser utilizado para el enriquecimiento personal de auténticos delincuentes, el hecho de comprar software pirata ya no admite excusa posible.

Acabemos con la piratería de una vez por todas y para siempre. Porque esto, amigos, ya no es ningún juego.

Manuel del Campo





A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.

Con la presentación de sus títulos más potentes de cara a la próxima temporada encabezados por «F-1 `98».

PSYGNOSIS SE LANZA A TODA VELOCIDAD

Psygnosis vuelve, y lo hace con más fuerza que nunca. Ese parece ser el mensaje que esta compañía quiere transmitir a todos los usuarios tras las presentaciones efectuadas en Madrid y Edimburgo.

El espectacular Cine Imax de Madrid fue el lugar elegido por Psygnosis España para convocar a todos los profesionales del sector y mostrar sus nuevos lanzamientos de cara a los próximos meses para PlayStation y N64.

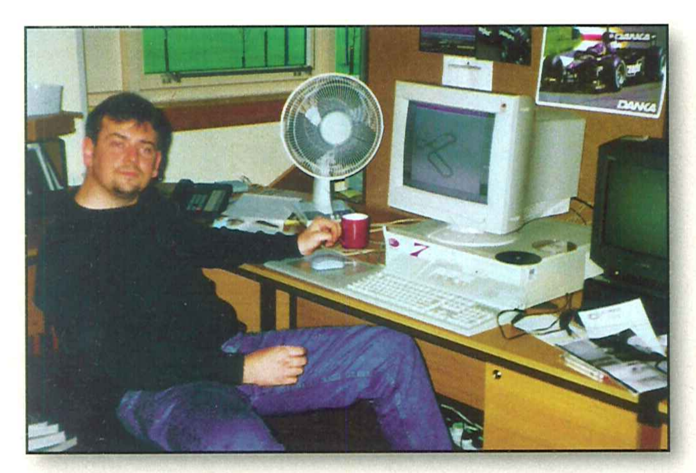
Con la presencia de los responsables de Psygnosis en España y de otros "hombres fuertes" del sector, como James Armstrong, -Presidente de Sony Computer Entertainment España-, los asistentes pudimos disfrutar de un primer avance de juegos tan prometedores como «G-Police 2», «Rollcage» o «The Contract», títulos que pronto empezarán a sonar con fuerza en nuestra revista y en todos los medios especializados.

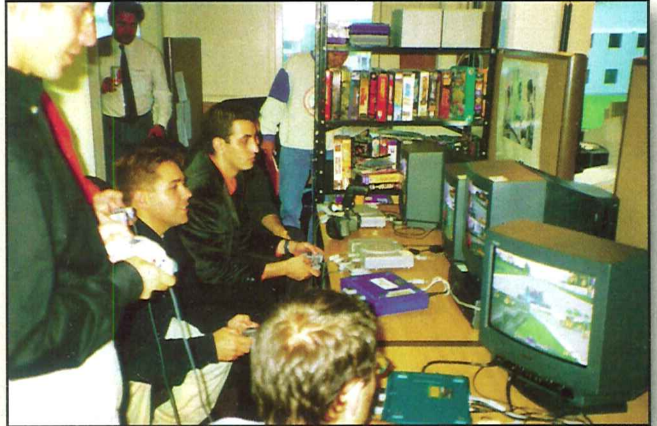
Además, esta reunión sirvió para acabar con los rumores que se habían venido produciendo en relación a la venta de Psygnosis y se confirmó definitivamente que esta compañía seguirá a ligada a Sony en los próximos años.

Justo una semana antes, Psygnosis nos invitó a visitar el cuartel general de Visual Sciences -los programadores de «F-1 `98»-, situado en la preciosa ciudad escocesa de Edimburgo.

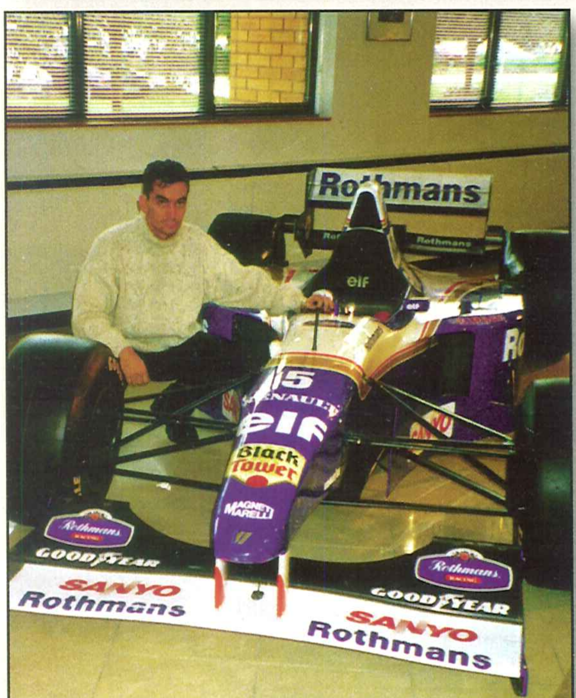
Tras comprobar cómo daban los últimos retoques a este juegazo, asistimos a una emocionante competición de karts con lo más granado de la prensa europea, de la que por fortuna pudimos salir sanos y salvos, aunque no precisamente por nuestra prudencia en la conducción...

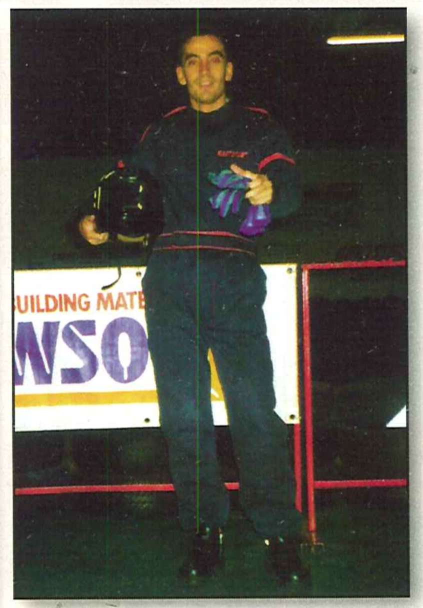
El viaje se completó con una interesante visita a la factoría Williams, donde nos acercamos al apasionante mundo de la Fórmula 1 e incluso pudimos posar junto a algunos de los míticos monoplazas que han alcanzado la gloria por los circuitos de todo el mundo. Como sabéis, Psygnosis es la compañía que tiene en exclusiva los derechos del campeonato mundial de Fórmula 1.





En las oficinas de Visual Sciences en Edimburgo, los periodistas europeos tuvimos la oportunidad de conocer a los programadores y diseñadores de esta compañía y, al tiempo, de comprobar los últimos retoques que se están efectuando en «F-1 `98».





Nuestro enviado, Manuel del Campo, dejó bien claro que resulta menos peligroso retratándose junto al Fórmula de Damon Hill que demostrando sus habilidades dentro de un kart.



Psygnosis realizó la presentación de sus futuros juegos en el Cine Imax de Madrid. Además de «F-1 ´99», los asistentes pudimos conocer otros títulos tan interesantes como «G Police 2», «Rollcage» o «The Contract».



Se estrecha el cerco contra la piratería.

"La posesión de una sola copia pirata, es constitutiva de delito"

Desde hace un año, la FAP -Federación Antipiratería- está trabajando para reducir está lacra en el sector de los videojuegos. Los resultados hasta el momento han sido espectaculares. José Manuel Tourné, director de la FAP, nos cuenta todo lo que está ocurriendo en esta lucha que nos atañe a todos.

¿Qué es en realidad la FAP?

La FAP es una federación que se creo hace 14 años con la intención de luchar contra la piratería que se estaba produciendo con la aparición del vídeo. Los objetivos eran crear una legislación adecuada al respecto, conseguir que ésta se aplicara con rigor e intentar la mayor difusión posible en los medios de comunicación de estas dos cuestiones, de modo que sirvieran como advertencia para quienes estuvieran o tuvieran la intención de realizar actividades ilegales en este sentido. Con el tiempo, conseguimos reducir la piratería en el vídeo por debajo del 6%.

Y entonces llegaron los videojuegos...

Efectivamente. Hace poco más de un año Sony se puso en contacto con nosotros para intentar que esa excelente labor que se había realizado en el vídeo se realizara en el sector de los videojuegos, donde la piratería había alcanzado unos niveles lamentables: el 70% de los juegos que se venden en nuestro país eran piratas. Fue entonces cuando 11 de las distribuidoras más importantes de nuestro país -Sony, Electronic Arts, Proein, Ubi Soft...- se reunieron para crear ADESE (Asociación de Distribuidores Españoles de Software de Entretenimiento) para entre todas luchar contra la piratería por medio de nuestra Federación.

Seamos claros, ¿qué le puede pasar a cualquier persona que se dedique a realizar copias piratas o colocar los famosos chips en las consolas?

Nuestro Código Penal prevé penas muy fuertes para estos delitos, que van desde fuertes multas hasta la privación de libertad, es decir, la cárcel. Además, en caso de que no se pueda pagar la multa, el juez puede decretar el inmediato ingreso en prisión. Las multas pueden ir desde 175.000 pts. hasta los 6 millones -además de pagar el precio real del juego en cada copia pirata incautada-, y de 1 a 4 años de cárcel. En los casos más graves pueden ir unidas ambas condenas. La reincidencia en este delito conlleva pena de prisión automáticamente.

Pero cuidado, porque no es necesario que se pille a un individuo "in fraganti" con un motón de copias piratas o colocando los chips. La Ley es bien clara al advertir que cualquier persona que tenga instalado uno de estos chips en su PlayStation ya está cometiendo un delito contra la Propiedad intelectual. Y eso incluye también a los usuarios. Es más, la ley ni siquiera permite realizar copias de juegos para uso propio, al contrario que en el vídeo o en la música. Por tanto la posesión de una sola copia pirata, es constitutiva de delito.



José Manuel Tourné nos recibió en las oficinas de la FAP y nos explicó todos los aspectos relacionados con la lucha contra la venta ilegal de software.

Hay gente que piensa que la piratería es buena porque les permite comprar juegos más baratos. Desde tu punto de vista, ¿por qué crees que estos usuarios están equivocados?

Por varias razones, y todas ellas bastante contundentes. Nosotros siempre decimos que la piratería es como un parásito que va chupando la sangre al sector hasta que al final acaba con él. Es una cuestión de pura lógica: si las compañías no consiguen los suficientes beneficios les será difícil invertir en nuevos proyectos, y al vender cantidades menores tampoco pueden bajar los precios. Todo esto impide que un sector se desarrolle y puede acabar ahogándolo. Si la piratería no se reduce, cada vez será más difícil ver un «Final Fantasy VII» o un «Gran Turismo» y verlos a precios asequibles. Quien compra una copia pirata puede ahorrarse un dinerillo, pero a la larga se está cargando su enteteniniento favorito.

El ejemplo claro está en el vídeo. Hace unos años las películas eran bastante más caras, pero ahora cualquier estreno vale 2.000 pts y las películas llegan al vídeo sólo unos meses después de estrenarse. Esto se ha producido por el impresionante descenso de la piratería. Lo mismo ocurriría con los videojuegos.

Pero hay más...

Sí, claro. Para empezar se ha comprobado que en multitud de ocasiones el dinero conseguido a través de este delito ha servido en muchos paises para financiar delitos aún mayores, como terrorismo, narcotráfico o blanqueo de dinero. En España hemos descubierto dinero de la piratería ligado al tráfico de drogas. Así que hay que pensarse que esas 2.000 pesetillas que te ahorras pueden estar siendo empleadas en algo realmente grave.

Por otra parte, está el daño que se causa el propio usuario. El chip que se instala en la PlayStation puede llegar a calentar la placa e inutilizar la consola, algo que ha pasado muchísimas veces. Y Sony desde luego no va a arreglar esas consolas.

No hay que olvidarse del daño a la propiedad intelectual.

Efectivamente. Hay que tener en cuenta que el único beneficiario de la piratería es un tipo que se está aprovechando del trabajo de los demás, y no me refiero a las grandes compañías y distribuidoras, sino a los programadores, que son gente normal que trabaja muchas horas para sacar su trabajo adelante y después ven cómo su extraordinario esfuerzo sirve para que un individuo que no ha hecho absolutamente nada se haga rico a su costa.

¿Cómo está funcionando todo hasta ahora?

My bien. Desde que empezamos hace un año se han realizado 70 intervenciones y se han incautado más de 100.000 videojuegos piratas, no sólo en tiendas, sino también en casas particulares.

Las denuncias que recibimos en nuestra oficina por parte de otras tiendas y de los propios usuarios son fundamentales. Nosotros esperamos que en el plazo de dos años la piratería se reduzca a la mitad, y después vaya disminuyendo paulatinamente.

O sea, que la colaboración de los usuarios es una de las claves de esta lucha.

Sí, de los usuarios y de otras tiendas. Gracias a nosotros lo tienen muy fácil. Sólo tienen que llamarnos y nosotros nos encargamos de actuar contra los piratas. No hace falta que nos den sus nombres ni ningún tipo de información personal. Sólo que nos cuenten dónde y quién está cometiendo ese delito. Cada vez recibimos más llamadas.

Bueno, pues que se vayan preparando los piratas...

Sí, pero quiero dejar clara una cosa. Nosotros estamos aquí para ayudar a que este sector crezca y vaya a mejor. No queremos que nos vean como el "coco" ni nada parecido. Haremos todo lo posible para que en el mundo de los videojuegos todo se desarrolle correctamente, pero si conocemos que se está produciendo algún delito, actuaremos con todo el peso de la ley, que nadie lo dude.

El telefono "antipiratas".

Si conocéis a alguna persona o tienda que venda copias piratas, denunciadlo. Es tan sencillo como marcar el **91 522 46 45**, el teléfono de la FAP. No tenéis que dar vuestro nombre, ni poner una denuncia, nada. Simplemente llamar y poner en conocimiento de la FAP cualquier sospecha razonable.

Además, en este teléfono también se os ofrecerá información y asesoramiento sobre cualquier aspecto relacionado con este tema.

SÓLO PODRÁS JUGAR
AL MEJOR JUEGO DEL AÑO
CON UNA NINTENDO 64.
SÓLO, CON UNA NINTENDO 64.





www.nintendo.es



La nueva sensación de los volantes

RACE 32/64 SHOCK 2

Los pilotos de PlayStation y Nintendo 64 están de enhorabuena, pues este mes sale a la venta el nuevo volante con pedales de Guillemot, compatible con ambas consolas.

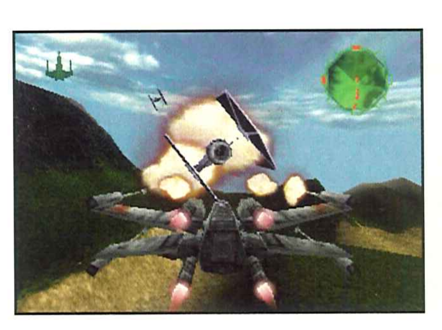
Su diseño permite situar este periférico sobre cualquier superficie gracias a sus ventosas, además de contar con palanca de cambios tipo F1, diez botones delanteros y dos traseros, y un pad para moverse con facilidad por los menús. Pero su característica más impactante es la vibración que podremos sentir mediante dos motores situados en la base. Esta cualidad, denominada "stereoshock", nos introducirá aún más en los títulos compatibles con Dual Shock y Rumble Pak, haciéndonos sentir los choques y derrapes de cada lado del vehículo con una increíble precisión. Podréis conseguirlo por 12.990 pesetas. También existe una versión exclusiva para PSX con las mismas cualidades llamada Race Station Shock 2, al precio de 11.990 pesetas.

Los interesados pueden informarse en los teléfonos 935 44 15 00 y 943 15 70 00.

El próximo capítulo de «Star Wars» para Nintendo 64

«ROGUE SQUADRON»

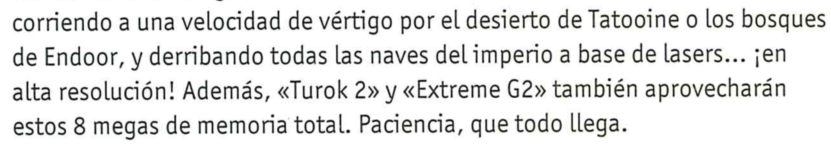




La compañía Lucas Arts está preparando un nuevo título para Nintendo 64 basado en la exitosa serie «Star Wars».

Después de «Shadows of the Empire», volverán a meternos en el papel de rebeldes contra el Imperio, dentro de un simulador de combate espacial con unas características técnicas envidiables: gráficos de alta calidad, sonido Dolby y, atención, hará uso de la famosa expansión de memoria de 4 megas, que se pondría a la venta días antes que el propio juego -en la primera semana de Diciembre-, a un precio aproximado de 4.990 pesetas.

Si la pinta que tiene ya es extraordinaria, imaginadlo



corriendo a una velocidad de vértigo por el desierto de Tatooine o los bosques de Endoor, y derribando todas las naves del imperio a base de lasers... ¡en alta resolución! Además, «Turok 2» y «Extreme G2» también aprovecharán estos 8 megas de memoria total. Paciencia, que todo llega.

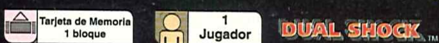
El juego en el que antes de empezar ya estás muerto.





MEDIEVIL™

Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo. Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.





Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.europe.com/medievil

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA

objetivos eran crear una legislación adecuada al

RIDGE RACER TYPE 4

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: NAMCO.

Vuelve el clásico entre los clásicos

Si ha habido un juego de coches representativo de PlayStation, ese ha sido «Ridge Racer».

Con tres entregas lanzadas desde el nacimiento de PlayStation y con la primera de ellas convertida en un auténtico mito, en el juego que dio a conocer antes que ninguno las inmensas posibilidades de esta consola, la serie de Namco ya se ha ganado un lugar de honor en la historia de los videojuegos

A pesar de que posteriores lanzamientos dentro del género han superado la calidad de aquellos míticos programas, Namco no está dispuesta a dejarse arrebatar su trono tan fácilmente, y por eso ya está apunto de lanzar en Japón la cuarta parte de su saga, un juego que tiene la intención de enfrentarse al mismísimo «Gran Turismo». De hecho, para esta ocasión, Namco abandonará el colorido chillón de sus coches por una más realista mezcla de luces y sombras, en la línea del juego de Sony.

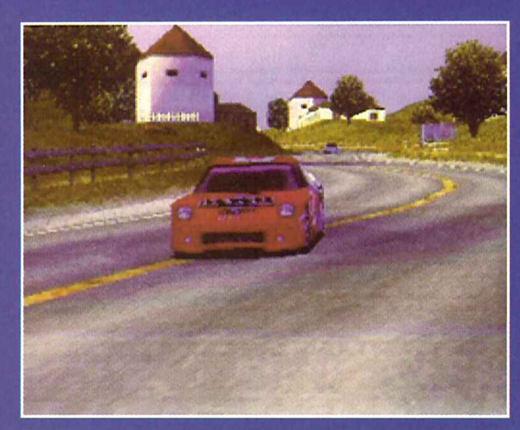
Además, los programadores están trabajando a conciencia en la confección de los decorados, intentando eliminar cualquier molesto efecto de "popping" y tratando de reflejar los efectos de luz que pueda causar el sol sobre los coches y el asfalto.

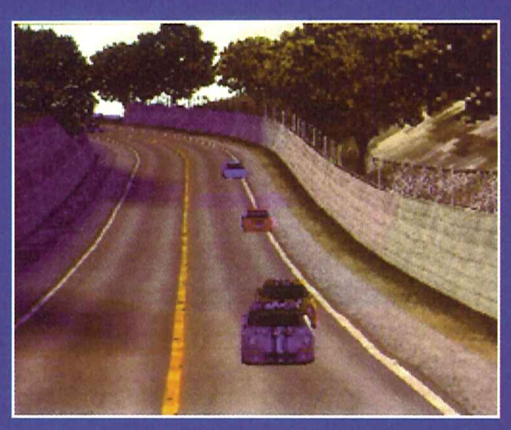
Y si nos ponemos a hablar de cifras, «RR 4» no parece que vaya a amedrentarse con respecto a su más directo rival: 300 coches a elegir, ocho circuitos originales y, como los anteriores, compatibilidad con el Negcon analógico de Namco.

Aún así, Namco está llevando el proyecto con bastante cautela, y apenas ha revelado datos acerca del control o la jugabilidad que ofrecerá el juego. Sí se sabe que contará con un interesante modo de juego denominado Grand Prix Mode para un sólo jugador en el que el objetivo será conseguir varias victorias consecutivas y en el que influirán una serie de factores, como el equipo elegido o el tipo de coche.

En fin, todo parece indicar que esta cuarta parte de «Ridge Racer» cuenta con los elementos necesarios como para hacerle frente al juego de Sony. De todos modos, la respuesta definitiva nos llegará en Diciembre, cuando el juego llegue a las tiendas japonesas.











Esta imagen de la izquierda corresponde a una especie de "replay mode" en el que se puede apreciar con claridad el impresionante trabajo que Namco está realizando con decorados y circuitos. En esta ocasión el juego contará con al menos ocho recorridos originales.



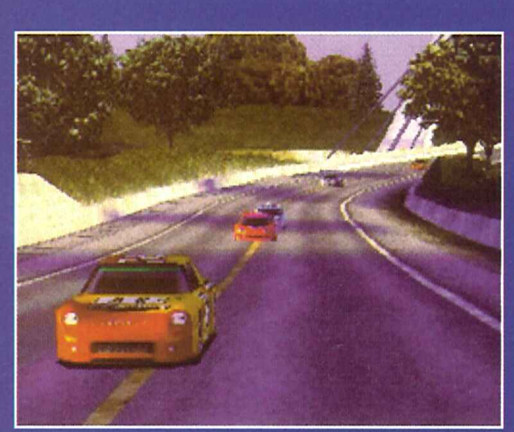
Para esta cuarta entrega Namco abandonará el colorido chillón que ofrecía sus coches en anteriores ocasiones para ofrecer un aspecto mucho más realista, que se conseguirá jugando con diferentes efectos de luces y sombras. Las mejoras son evidentes.



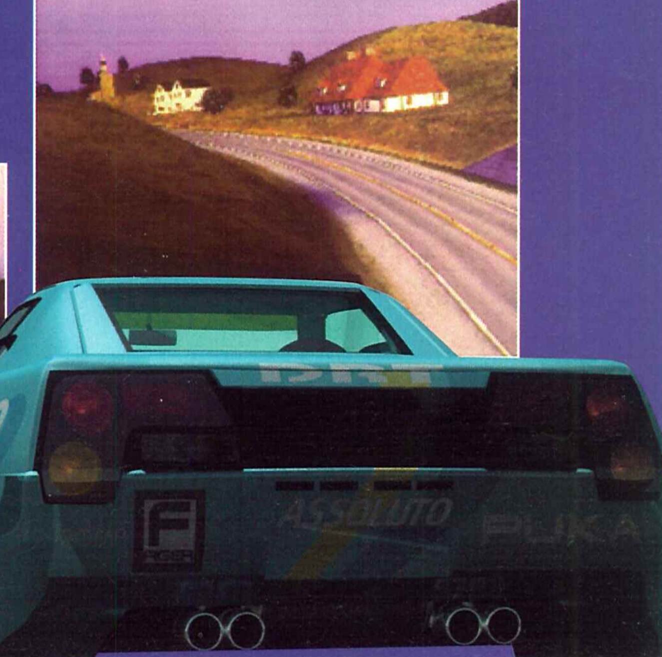




Namco editará a finales de este año en Japón «Ridge Racer 4», un simulador de coches que pretende desbancar al mismísimo «Gran Turismo». Cualidades no parecen faltarle para conseguirlo.








THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME

Hyrule, Octubre de 1998

Señor Shigeru Miyamoto:

¿Por qué? Díganos ¿por qué nos hace esto?
Usted no se imagina el sufrimiento que representa para nosotros ser los malos.
Todos los condenados chavales te insultan, todos quieren matarte.
¿Le parece justo tener que aguantar tan desmedida falta de respeto?
Nosotros también tenemos una vida, y que seamos tíos duros no significa que no tengamos corazón.
¿Sabe lo que es tener un trabajo en el que sabes que algún día llegará un aventurerillo vestido de verde y acabará con tu vida? No es fácil, no señor, no es nada fácil.
Sí, lo sabemos, somos increíblemente feos, pero eso no le da derecho a condenarnos a una muerte tan cruda. Claro, usted lanza el juego y ZAS, nuevamente la gloria, pero ¿y con nosotros qué? ¿y nuestras familias?

Ya finalizando le pido en nombre mío y de todos mis compañeros que recapacite y que se comunique con nosotros.

Ganon

Atte.
Ganon, Jefe General de los Malvados.

PD.: Sabemos que tiene buen corazón. Por favor, recapacite y no deje que Zelda sea lanzado en Diciembre.



www.nintendo.es

STAR WARS TRILOGY



AM Anex prepara un juego de otra galaxia.

El departamento de desarrollo de arcades más prestigioso de Sega, AM Anex, inicia una nueva andadura sin el inefable Tetsuya Mizuguchi al frente, quien anda metido de lleno en proyectos para Dreamcast. La primera obra de estos genios que realizaron «Sega Rally» y «Manx TT» será un nuevo e impresionante arcade de la famosa trilogía de La Guerra de las Galaxias, título que muy posiblemente será llevado próximamente a la nueva consola de Sega.

El juego todavía está al 20% pero ya apunta una calidad impresionante y sus creadores pretenden presentar una primera versión en el próximo Jamma Show japonés.

Kenji Saski, productor del juego, Tkahiro Kakizawa, programador jefe, y Motoshi Takabe, diseñador, nos hablaron en profundidad de este atractivo proyecto que se estrenará pronto en los salones recreativos de todo el mundo y que muy posiblemente será versionado en un futuro no muy lejano para Dreamcast.

¿Por qué habéis tomado la decisión de programar un arcade de Star Wars?

MT. *Para ser sinceros, nosotros no pedimos hacer un juego de Star Wars. Hace tiempo unas personas nos hablaron de la posibilidad de hacer un juego basado en esa trilogía que podría convertirse en un gran éxito. Sasaki y yo éramos fans de la película. Después sucedieron una serie de cosas y se creó el departamento de AM Anex. Luego se produjo nuestra visita a LucasArts y el proyecto empezó a tomar forma.*

¿Cuándo empezasteis a trabajar en el juego?

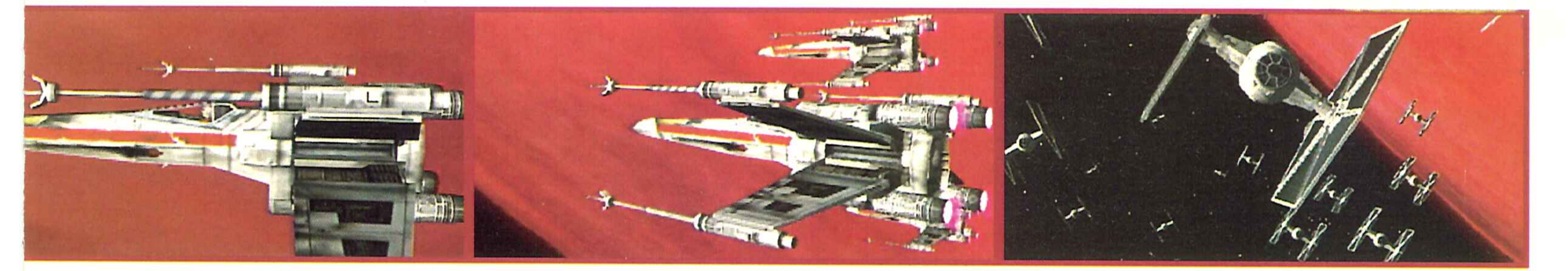
KS. *El año pasado, en Marzo. Al mismo tiempo estábamos trabajando en «Sega Rally 2», con lo que empezamos a concentrarnos en serio al comienzo de la primavera de este año.*

¿Qué equipo estáis trabajando en este proyecto?

KS. *Bueno, AM Anex no es muy grande así que prácticamente somos la misma gente que trabajó en «Sega Rally» 1 y 2.*

Vuestra especialidad son los juegos de velocidad. ¿Hay algún especialista en "shoot´em ups"?

KS. *Algunos miembros de nuestro equipo tenían ganas de hacer un juego así, pero la verdad es que ninguno había*



hecho un juego de este tipo antes.

¿Cuál es vuestro objetivo más difícil de lograr con este juego?

KS. *(risas) No podemos fallar. Debemos hacer un juego de Star Wars mejor que sus competidores. Tenemos que encontrar un buen equilibrio: mantener la atmósfera de la película al tiempo que ofrecemos un buen sistema de juego. La presión es muy grande.*

¿De quién proviene esa presión, de Sasaki o de Lucas Arts?

MT. *Yo preferiría decir que los propios fans de Star Wars son los que nos meten esa presión.*

¿Cuáles serán las diferencias entre este juego y los anteriores de Star Wars?

MT. *Para empezar, queremos mostrar algunas secuencias que no habían sido incluidas en ningún otro juego basado en esta película. Hay muchos juegos de Star Wars para soportes domésticos, pero muy pocos arcades. En estos últimos sólo hay que destruir la Estrella de la Muerte y el juego se acaba. En nuestro juego se podrá montar sobre motos "speeders" en el bosque de Endoor o disfrutar de una espada de luz. El jugador podrá disfrutar de escenas de las tres películas y no sólo de una de ellas.*

¿Necesitáis realmente el Model 3 Step 2 para hacer este juego, teniendo en cuenta que el primero se hizo con el Model 1?

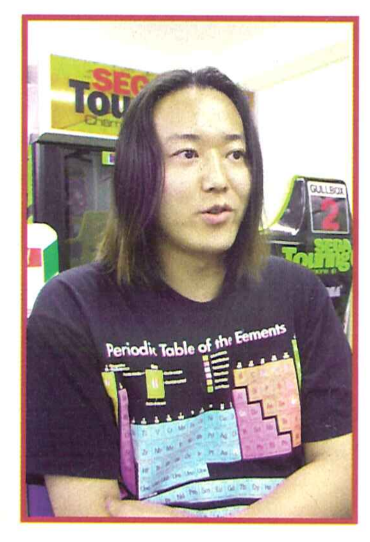
KS. *Sí, por supuesto. Hay ciertas cosas que no se podrían haberse hecho ni siquiera en el Model 2. Hubiera sido imposible, por ejemplo, alcanzar una resolución casi similar a la de la película en algunas escenas, en las que hemos usado algunos brillos y efectos de transparencias que sólo permite el Model 3.*

TK. *Para conseguir las fuentes de luz no hay nada mejor que el Model 3. También para las secuencias espaciales, el Model 3 es muy bueno para calcular los efectos de las explosiones.*

¿Estáis utilizando muchos polígonos para construir las naves enemigas?



Motoshi Takabe viene del departamento AM#1 y trabajóen «Sega Touring Car». Su juego favorito es «Parappa the Rapper».



Takahiro Kakizawa lleva tres años en Sega y se estrena como Programador Jefe. Su juego preferido es «Gradius».



Kenji Sasaki es el productor del juego. Llegó de Namco y ahora es un peso pesado en Sega. Su juego: «Virtua Fighter 2».



Una de las fases del juego tendrá lugar sobre la superficie de la Estrella de la Muerte. El nivel de realismo es tan sorprendente que incluso en LucasArts se quedaron asombrados.

Este arcade nos propondrá un "shoot´em up" que se desarrollará en escenarios de las tres películas de la genial trilogía de George Lucas.







El futuro de AM Anex.

Tras la marcha de Tetsuya Mizuguchi -su máximo responsable-, los cambios no se han hecho esperar dentro del departamento de desarrollo AM Anex.

Kenji Sasaki ha sido nombrado General Manager y parece bastante probable que AM Anex se convierta pronto en un departamento como los demás y cambie su nombre por el de AM#8 o AM#12.

Dos cosas sí parecen claras: que seguirán haciendo juegos de coches, al menos uno cada dos años, y que «Star Wars Trilogy» será su último juego para Model 3, pues Sega ya está pensando en una nueva placa.

Naves de película



Las explosiones presentarán tal realismo que en ocasiones nos parecerá estar viendo la película.



Para la realización de algunas naves se utilizarán decenas de miles de polígonos. El resultado será impresionante.







KS. Depende de qué clase de nave... además utilizamos diferentes modelos según la distancia a la que se encuentre. Si está lejos usamos menos polígonos, pero si se encuentra cerca podemos utilizar decenas de miles de polígonos por nave.

¿Cuantas fases ofrecerá «Star Wars Trilogy»?

KS. *Habrá tres niveles principales, cada uno de los cuales corresponderá a una de las tres partes de la trilogía. Pero eso no significa que sólo haya tres fases, ya que cada una de ellas contendrá diferentes niveles.*

¿En qué consistieron las etapas de investigación?

KS. *Volvimos a ver una y otra vez las tres películas e intentamos leer todo lo que encontramos acerca de ellas. Lucas Arts también nos proporcionó mucha documentación.*

MT. *No todo consiste en recopilar información. Los diseñadores tienen que estudiar y después hacer todos los diseños por su cuenta.*

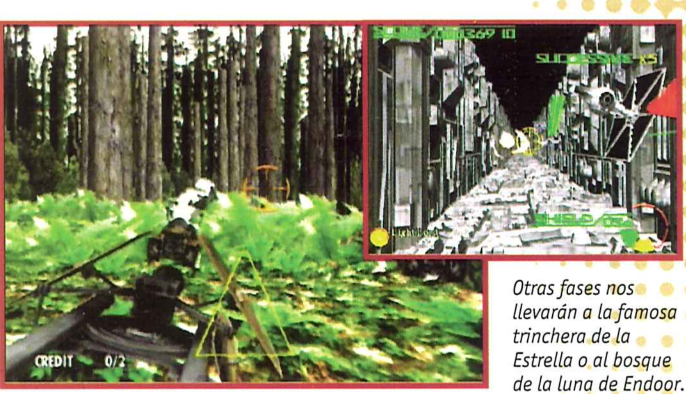
¿Cuántas naves veremos en el juego?

KS. *Tantas como nos sea posible. En realidad no hay demasiadas en la película... Nos hemos propuesto incluir todas las que aparecen en el film: Tie Fighters, Tie Bombers... También se incluirán más planetas artificiales como la Estrella de la Muerte.*

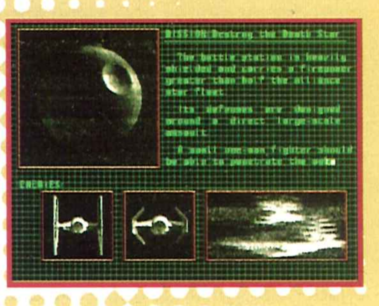
¿A quién ira dirigido el juego?

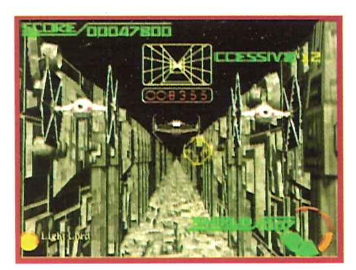
Nuestro objetivo son los fans de Star Wars, y no tanto los expertos jugadores de "shoot´em ups". Será un juego para usuarios de un nivel medio y, eso sí, siempre estará ajustado al espíritu de esta saga cinematográfica que nos encanta a todos.





Otras fases nos llevarán a la famosa trinchera de la Estrella o al bosque de la luna de Endoor.







La idea de los programadores es conseguir reflejar toda la magia de la famosa trilogía galáctica. Por esta razón nos encontraremos con las mismas naves y los mismos escenarios que en el cine. Habrá seis fases, básicamente de "shoot´em up", aunque en algunas manejaremos la Espada de Luz. El jugador deberá cumplir unos objetivos y será puntuado en función de su labor.



TENCHU™

天誅 STEALTH ASSASSINS™

Vive con honor

Mata con sigilo



22 armas diferentes, desde espadas ninja hasta hechizos mágicos.



Inteligencia Artificial del enemigo variable.



Revolucionario sistema de recompensa que incrementa tu pericia y astucia.



ACTIVISION®



C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://WWW.proein.com

La nueva portátil de Nintendo estará en las tiendas a finales de noviembre.

Abre las puertas al color

El milagro tecnológico de Game Boy Color empieza con el tamaño: Nintendo ha conseguido comprimir tecnología en color en el espacio que ocupaban los circuitos de la monocromo. Y es que la Game Boy Color es prácticamente idéntica a la pequeña Game Boy Pocket, con las salvedades del espacio para las pilas, algo más grande, y de tener unas formas más redondeadas.

Por otra parte, su pantalla de LCD, aún siendo ligeramente más pequeña que la de la Pocket, ofrece una definición mucho más elevada, que se traduce en una mayor nitidez gráfica y en una menor dependencia de la luz exterior.

Pero, evidentemente,el verdadero milagro de Game Boy Color reside en que esta portátil es capaz de poner 56 colores simultáneos en pantalla de un paleta de 32.000 colores. Eso sí, dependiendo del tipo de juego habrá tres modalidades de color: los juegos normales, los coloreados y los especialmente diseñados para GB Color.

Para alimentar a esta pequeña maravilla no tendréis que dejaros los ahorros en pilas ya que la consola necesita sólo dos pilas pequeñas, pero de las normales del tipo AA, (de ahí el "chichón" trasero), que garantizan más de 20 horas de juego. Lo cual no está nada mal.

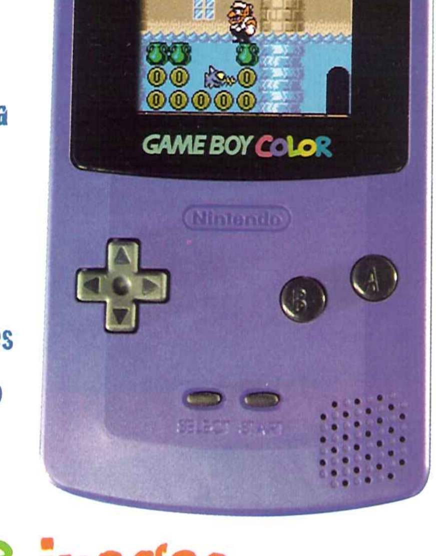
Si pensabais que el precio iba a echaros para atrás podéis irlo olvidando. La nueva consola tendrá el sugerente precio de 12.900 pesetas y sus juegos no sobrepasarán la media habitual, e incluso habrá algunos más baratos, como «Tetris De Luxe», que saldrá a 4.490 pesetas.

Game Boy Color llegará al mercado acompañada de cuatro juegos de Nintendo, dos de Infogrames y uno de Acclaim, aunque la lista de futuros lanzamientos irá creciendo día a día.

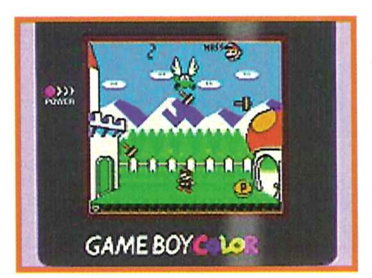
Hasta entonces, debéis recordar que la consola es totalmente compatible con todos los juegos ya existentes de Game Boy y con todos los que salgan, estén o no preparados para el nuevo invento.

Así que, ponedle color a la vida y a disfrutar a tope de la nueva Game Boy Color.

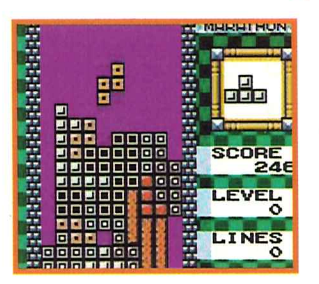
Ya falta muy poco para que Nintendo ponga a la venta su nueva consola portátil, la Game Boy Color. La máquina tendrá la virtud de mantener un tamaño similar a la actual GB Pocket y será compatible con todos los juegos del mercado. Sus nuevas prestaciones la convierten en la más atractiva oferta del mercado para los que quieran jugar fuera de casa.



Los PRIMEROS juegos...



Game Watch Gallery 2



Tetris De Luxe



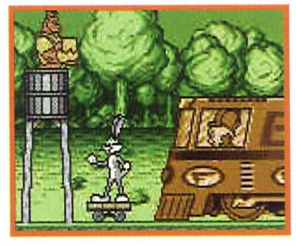
Pocket Bomberman



Wario Land 2



Zelda



Bugs y Lola Bunny



Sylvester & Tweety

Coincidiendo con el lanzamiento de la consola, Nintendo tiene previsto editar cuatro títulos en color: «Tetris De Luxe», «Game Watch Gallery 2», «Pocket Bomberman» y «Quest for Camelot», una aventura que podría salir traducida. Para principios del 99 están previstas versiones coloreadas de «Zelda», «Wario Land 2», «Mario Land 2» y el nuevo «Conker's Pocket Tales».

A finales de noviembre van a ver la luz dos títulos de Infogrames: el plataformas «Buggs y Lola Bunny» y una aventura en perspectiva isométrica protagonizada por Sylvester & Tweety.

Bitmanagers también están creando una versión en colores de «Turok 2».

Tres sistemas de color en uno

Game Boy Color será compatible con absolutamente todos los juegos existentes en el mercado, pero obviamente no con todos se comportará del mismo modo. Habrá tres variantes básicas.

Juegos Tipo A: Son aquellos juegos no preparados para el modo color y que podremos jugar con normalidad en 4 ó 10 colores. Algo así como si los hubiéramos colocado en el Super Game Boy.

Juegos tipo B: Serán los juegos que incluyan opción GB Color y que siendo compatibles con la Game Boy normal mostrarán en la pantalla de la GB Color 32 colores simultáneos.

Juegos tipo C: A priori sólo serán compatibles con Game Boy Color y son los que mostrarán al completo la gama de 56 colores simultáneos en pantalla.





Un emisor de infrarrojos permitirá el intercambio de datos con otras Game Boy Color y los juegos que lo permitan, como «Pokemon». A la derecha podéis ver la pequeña curva provocada en la parte trasera por el mayor tamaño de las pilas.

...y los que VENDRÁN después.

Ya se están preparando docenas de juegos que serán compatibles con el sistema de color de la nueva Game Boy. No sabemos cuándo llegarán a España ni si todos lo harán, pero no podéis negar que la lista es de lo más atractiva... Leed, leed:

- **A Bug's Life** (Disney)
- **Gex 3D** (Midway)
- **Looney Tunes** (Infogrames)
- **Men in Black** (Gremlin)
- **NBA Jam 99** (Acclaim)
- **Pitfall 3D** (Activision)
- **Power Battle** (Sunsoft)
- **Spawn** (Konami)
- **Top Gear Pocket** (Kemco)
- **Super Mario Land** (Nintendo)





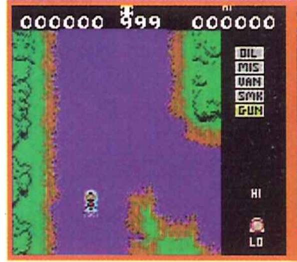
Kirby's Dream Land 2 (Nintendo)

Metroid II (Nintendo)

San Francisco Rush (Midway)









Mortal Kombat 4 (Midway)

Rampage (Midway)

Arcade Hits: Spy Hunter/Moon Patrol.

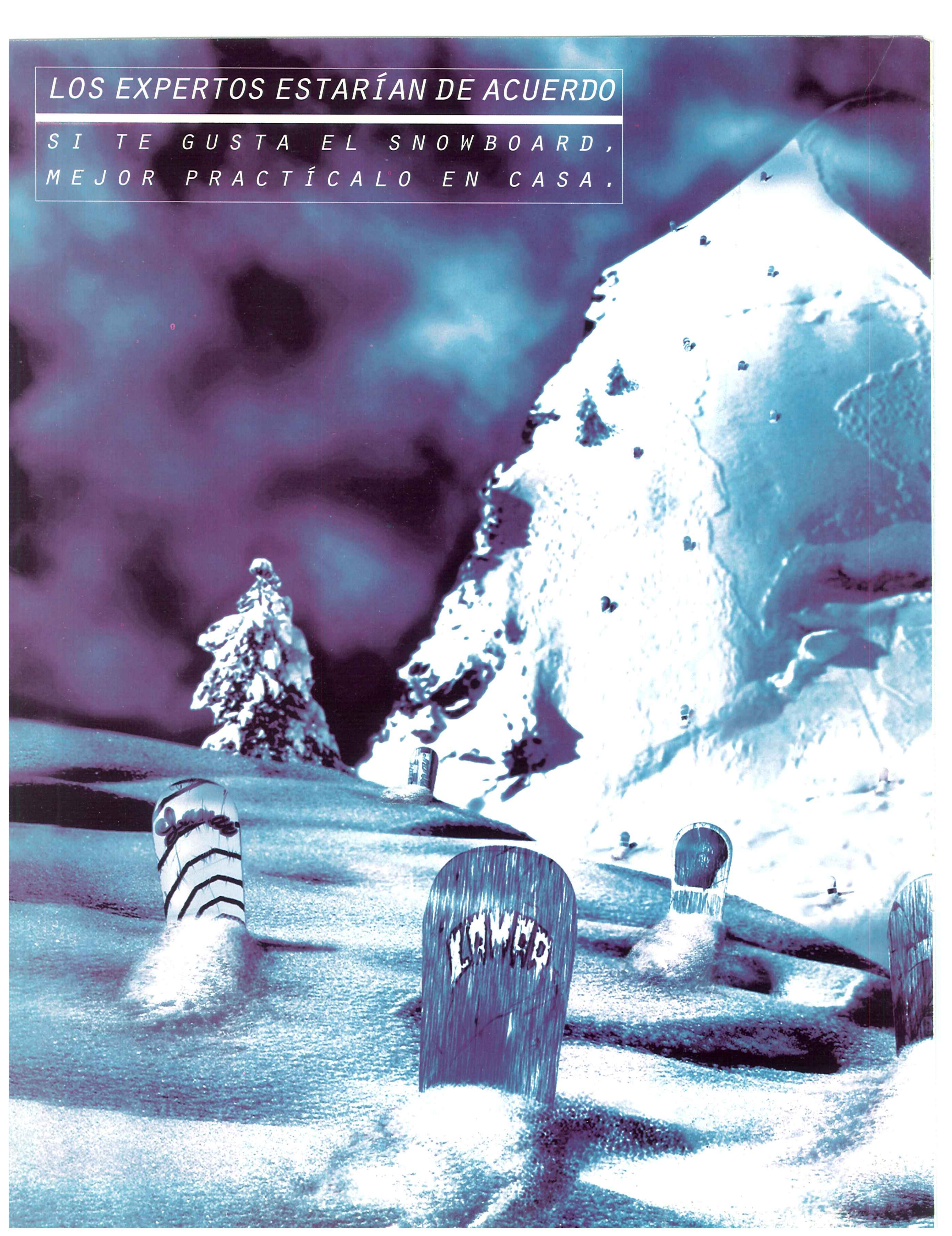




En la parte posterior vemos las conexiones para toma de alimentación y la salida para auriculares (arriba).
A la izquierda podéis ver que el interruptor de encendido ha cambiado de posición.

Diferencias entre GB Color y GB Pocket

- **Velocidad de CPU:** La CPU de la GB Color opera al doble de velocidad que la CPU de la Game Boy normal, lo que permite que se programen juegos más complejos tanto gráficamente como en lo que a inteligencia artificial se refiere.
- **RAM:** La GB original cuenta con 8K de RAM frente a los 32K de la GB Color lo que va a permitir más variedad de enemigos, niveles...
- **RAM de vídeo:** GB color incrementa la memoria de vídeo de 8 a 16K, lo que es imprescindible para manejar el incremento de información que suponen los colores de personajes y escenarios.
- **DMA (Memoria Directa de Acceso):** Debido al incremento de datos necesarios para poner imágenes en color en pantalla, la DMA de GB Color ha sido aumentada para transferir más rápidamente los datos a la pantalla. Además, esto aumenta la calidad y velocidad del scroll y de las animaciones.
- **BG Character:** Los personajes y escenarios están compuesto por bloques de 8x8 pixels que ahora podrán rotarse en horizontal y vertical permitiendo una mayor flexibilidad a los personajes, lo que evita que sea necesario un bloque distinto para cada animación y libera tanto la memoria de vídeo como la memoria del cartucho dedicada a las animaciones.
- **Puerto de Comunicaciones por Infrarrojos:** La GB Color va equipada con un puerto de infrarrojos que permite la transferencia de datos de un cartucho a otro sin necesidad de conectar por cable dos consolas, lo que se hace muy interesante en el nuevo género despertado por los «Pockemon».
- **Puerto Serie de Comunicaciones:** El puerto normal para Link Cable ha aumentado la transmisión de datos, pasando de 8K por segundo a 512K. Esto permite mayor fluidez, por ejemplo, jugando a dobles con dos GB conectadas y una mayor velocidad de transmisión con distintos periféricos. también reduce el tiempo de impresión con la GB Printer.


LOS EXPERTOS ESTARÍAN DE ACUERDO
SI TE GUSTA EL SNOWBOARD,
MEJOR PRACTÍCALO EN CASA.



1080°
TenEighty
SNOWBOARDING
DAMAGE
DAMAGE
COMPATIBLE CON RUMBLE PAK
NINTENDO64
www.nintendo.es

El inminente lanzamiento de la consola en Japón desvela nuevos datos.



El expediente Dreamcast, cada vez menos secreto.

El 27 de noviembre, Dreamcast se pone definitivamente a la venta en Japón. Ante la proximidad del lanzamiento, Sega ha comenzado a desvelar los secretos que rodeaban a su consola y ha confirmado precios, fechas, títulos de juegos, algunos periféricos... Un avance que sin duda alguna nos permite hacernos una idea de lo que supondrá el desembarco de Dreamcast dentro de un año en Europa.

El 27 de noviembre sale a la venta Dreamcast, una consola de 128 bits con módem de 33.6 Kbites, software de navegación Dream Passport, cable estéreo AV, mando de control... Precio: 29.800 yenes (unas 35.000 pesetas).

Confirmados más de 300 desarrolladores y 30 juegos en seis meses a un precio de 5.800 yenes (unas 6.700 ptas.)

Alianzas con Namco, con Capcom...

Los frenéticos inicios de Dreamcast auguran un futuro realmente prometedor. Tanto es así, que incluso los más escépticos van a tener que reconocer que esta vez las cosas pintan muy bien para Sega, quien no está escatimando esfuerzos para no repetir ni uno sólo de los errores cometidos en el pasado. Software, alianzas, visión de futuro... Dreamcast parece tenerlo todo.

La fuerza de las alianzas.

Sega cuenta ya con más de 50 compañías que colaboran en Japón con el proyecto Dreamcast.

Algunas son sobradamente conocidas por todos, como son los casos de Ascii, Atlus Imagineer, SNK, NEC, Culture Brain, Climax, Genki, Koei, Konami, Taito, Takara, Data East, Hudson, Bandai, Ubi Soft, Warp... Todas ellas pretenden abastecer de software del bueno a la consola.

Pero, pese a lo impresionante de esta lista, lo más llamativo han sido las dos últimas incorporaciones. Por un lado, Capcom -una alianza que estaba cantada desde el pasado E3-, y por otro, Namco, quien parece cambiarse de bando y ha anunciado su apoyo a Sega en el desarrollo de juegos en exclusiva para Dreamcast. Aún no se han dado títulos, pero una compañía que cuenta con juegos como «Tekken», «Ridge Racer» o «Time Crisis», promete lo mejor.

En cualquier caso, la consola contará con 30 juegos de noviembre a marzo y hay otros tantos previstos para el resto del 99. Y eso sólo en lo que a compañías japonesas se refiere.

Capcom se lanza a por todas.

«Bio Hazard Code Verónica» (nombre de «Resident Evil 4» en Japón) estará a la venta en el 99 para Dreamcast. Y ya hemos tenido acceso a las primeras imágenes del juego, que os mostramos en estas páginas.

Capcom ha querido dotar a su clásica aventura de terror de lo único que la faltaba para ser absolutamente genial: libertad absoluta de movimientos. Los escenarios no estarán prerenderizados, sino que serán generados en tiempo real a base de modelos poligonales. Es decir, libre como un «Tomb Raider».

Parece ser que la protagonista será Jill Redfield quien repite aventura al ser arrastrada a la isla de Umbrella mientras buscaba a su hermano por Europa. Eso es lo único que se ha revelado hasta la fecha en relación al argumento.

Pero, además de una aventura, Capcom quiere poner en Dreamcast un representante de su género predilecto, la lucha, y lo va a hacer con ►



RESIDENT EVIL 4. *Ya está definitivamente confirmado: Capcom continuará su genial aventura de terror en Dreamcast. Y aquí os ofrecemos las primeras imágenes del desarrollo del juego.*



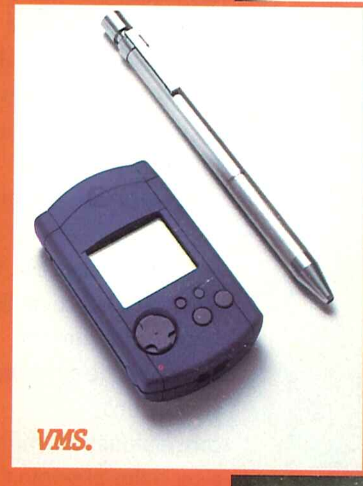
POWER STONE: *Otro de los títulos fuertes -y nunca mejor dicho- que Capcom realizará para Dreamcast será este simulador de lucha de tan imponente aspecto.*

Conecta lo que quieras, como quieras.

La línea de periféricos que acompañarán a Dreamcast es casi tan larga como sorprendente.

*El **pad de control** va incluido con la máquina, aunque podremos comprar alguno más por separado al precio de 2.500 yenes. Como sabéis la máquina permite la conexión de hasta cuatro jugadores simultáneos.*

*Un imprescindible, que lleva ya algunos meses a la venta, es el **VMS**, la tarjeta de memoria que puede funcionar como una pequeña portátil independiente gracias a su pantalla de LCD. Su precio: 2.500 yenes.*



VMS.

*Un **volante** se hace casi imprescindible, esperándose como se esperan grandes cracks de la velocidad. Por 5.800 yenes los japoneses pueden adquirir un volante con pedales analógicos (es decir, que detectan la diferencia de presión) para jugar a «Sega Rally 2», por ejemplo. Tampoco está de más hacernos con un buen **joystick** para los arcades de lucha. El Arcade Stick costará 5.800 yenes.*

*Las curiosidades empiezan con un **micrófono** tipo casco que se conecta a los puertos de expansión de pad y transforma la voz humana en información digital para transmitir órdenes al sistema con la voz. ¿Os parece curioso? Pues a ver qué decís de la **caña de pescar** con vibración, carrete y sensor que permitirá que los que gusten de los juegos de pesca (sólo los japoneses por ahora) sientan en sus manos las sensaciones que se viven pescando de verdad.*

***Teclado** para facilitar la conexión a la Red, diversos tipos de **cables** y una **unidad vibradora** (es estilo Rumble Pack) llamada Puru Puru Pack completan la lista de periféricos prevista.*

➤ «Power Stone», un arcade en 3D con enormes personajes capaces de destrozar los perfectos escenarios mientras se sacuden el polvo.

Sega prepara toda su artillería.

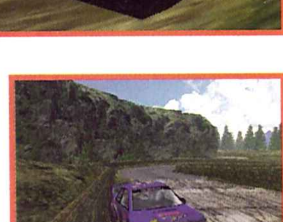
De Sega ya hemos visto algunas de las maravillas que preparan para Dreamcast.

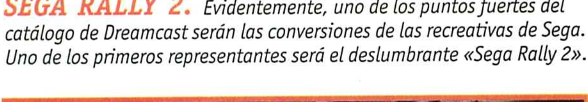
Seguro que las pantallas que os mostramos el mes pasado de «Sonic Adventure», «Godzilla Generations» y «Blue Stinger» os han dejado suficientemente claras las posibilidades de Sega y de su consola.

Sin embargo, esto no es lo único que Sega va a regalar a Dreamcast. Falta algo. Algo así como las conversiones más esperadas de sus máquina arcade, unas conversiones que no van a ser fieles al original ya que van a incluir muchas e importantes novedades.

Por ejemplo, uno de los juegos más esperados: «Virtua Fighter 3 tb». Las siglas "tb" significan *team battle* que se traducen en una nueva opción de juego que permitirá jugar por equipos de, por ejemplo, 3 contra 3.

Para seguir con conversiones arcade nos encontramos con «Sega Rally 2 Championship» que no sólo nos ofrecerá un buen puñado de modos de juego o más de 10 coches y 10 circuitos, sino también la posibilidad de competir contra otros jugadores vía "on-line", es decir, a través de módem, siendo «Sega Rally 2» el primer juego para consola que ofrecerá esta opción.





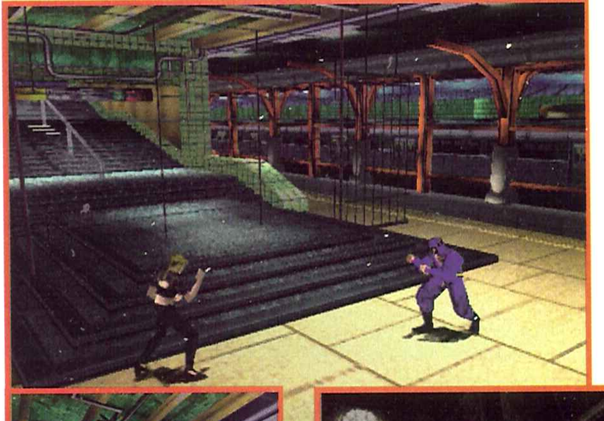
SEGA RALLY 2. *Evidentemente, uno de los puntos fuertes del catálogo de Dreamcast serán las conversiones de las recreativas de Sega. Uno de los primeros representantes será el deslumbrante «Sega Rally 2».*

La aventura en su máxima expresión.

Tocar todos los géneros desde el primer momento parece uno de los objetivos claros para Dreamcast, por lo que era ineludible llegar también al RPG.

Entre los primeros juegos previstos está un espectacular representante de los Juegos de Rol: «Evolution». Se dice de este título que es la respuesta de Sega a «Final Fantasy VII». No en vano es un RPG puro, con sus combates por turnos, sus magias, sus armas y pócimas, sus puntos de energía y sus gigantescos mapeados. Eso sí, este RPG será total y absolutamente poligonal, desde el protagonista al último de los detalles de los escenarios, lo que le dotará de una mayor libertad de movimientos y, por tanto, de acción.

Más cerca de las aventuras gráficas estará «July», una videoaventura del corte «Myst» ambientada en un catastrofista futuro y presidida por unos impresionantes gráficos y unas flipantes escenas renderizadas.



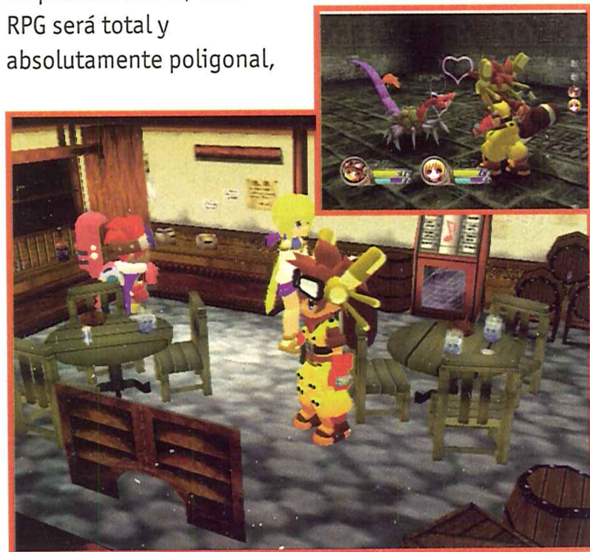


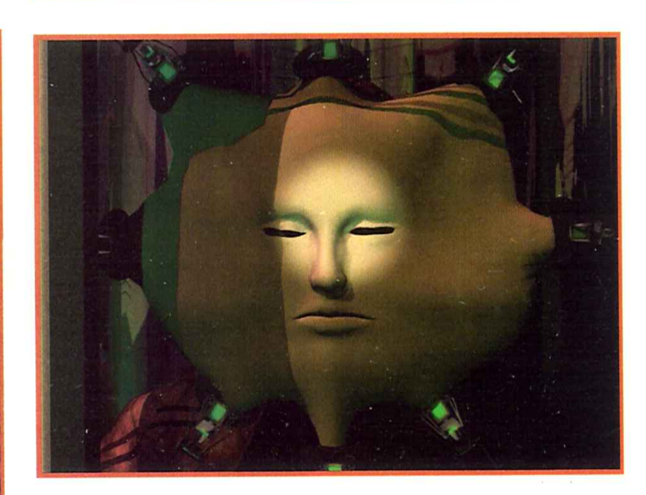
VIRTUA FIGHTER 3 TB: *Fue uno de los primeros títulos "cantados" para Dreamcast. Y aquí tenéis algunas pantallas del juego para que alucinéis con el aspecto que ofrecerá este esperado título.*

Y, por supuesto, deportes.

De todos los tipos, para todos los gustos.

El esquí estará representado en «Coolboarders», la pesca (muy japonés) en «Get Bass» e incluso las carreras de caballos con





EVOLUTION Y JULY: *Estos dos títulos pertenecen a los géneros del ROL y la aventura. El primero es la respuesta de Sega al laureado «Final fantasy VII» y el segundo una videoaventura tipo «Myst».*



BASEBALL TEAM Y CHO AMURA GOLF: *El béisbol y el golf son los deportes que cuentan en Japón con un mayor número de seguidores. No es extraño por tanto que sean dos de los primeros simuladores para Dreamcast.*





SOCCER CLUB. *Pensando en el mercado europeo, Sega también presentará un simulador de fútbol que promete ofrecer un altísimo grado de realismo.*

MUY PRONTO A LA VENTA EN JAPÓN		
GODZILLA GENERATIONS	SEGA	ACCIÓN
SEGA RALLY 2	SEGA	CARRERAS
VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	LUCHA
PEN PEN TRIATHLON	GENERAL	CARRERAS
JULY	FORTYFIVE	SUSPENSE
BLUE STINGER	SEGA	AVENTURA
GEIST FORCE	SEGA	DISPARO
SONIC ADVENTURE	SEGA	ACCIÓN 3D
HUMANITY'S FINAL BATTLE	IMAGINEER	DISPARO
EVOLUTION	SEGA	RPG
SEVENTH CROSS	NIHON DENKI	SIMULADOR
MONACO GRAND PRIX	UBI SOFT	CARRERAS
CLIMAX LANDERS	SEGA	RPG
AERODANCING	CSK	SIMULADOR AÉREO
DIGITAL HORSE DANCING	SHOUEI	SIMULACIÓN
GET BASS	SEGA	SIMULADOR DE PESCA
COOLBOARDERS	UEP	SNOWBOARD
PUYO-PUYON	COMPILE	PUZZLE
GEAT BUGGY	CSK	CARRERAS
CHO-HAMARU GOLF	SEGA	DEPORTIVO

Y UN PEQUEÑO AVANCE PARA EL 99		
MERUKURIUSU PRETTY	NEC	SIMULACIÓN FANTÁSTICA
MONSTER BREED	NEC	SIMULACIÓN
BIO HAZARD CODE VERONICA	CAPCOM	AVENTURA TERROR
POWER STONE	CAPCOM	LUCHA
HIRYU-NO KEN RETSUDEN	CULTURE BRAIN	LUCHA
CRACK 2	SIEG	SIMULACIÓN
LMP SOCCER CLUB	SEGA	DEPORTIVO
LMP BASEBALL TEAM	SEGA	DEPORTIVO
GUNDAM	BANDAI	ACCIÓN
D'S DINING TABLE 2	WARP	AVENTURA

«Digital Horse Racing». También hay béisbol, golf y, por supuesto, fútbol...

El deporte rey vendrá representado por «Let's Make a Professional Soccer Club!», un simulador futbolístico de impresionante catadura que promete ser tan real como la vida misma.

Y como ya sabéis que por ahí por Japón el béisbol tira mucho, pues tenemos «Let's Make a Professional Baseball Team!», aunque esta vez creado a base de gráficos simpaticotes y basados más en las caricaturas manga que en los deportistas profesionales.

Completando la triada está «Cho-Hamaru Golf» que combina el realismo de los campos y del sistema de competición con el diseño de unos personajes en plan dibujo animado, aunque, eso sí, totalmente poligonales.

Paseando por la Red.

Como veis Dreamcast va a estar muy bien servida de juegos. Sin embargo no va a ser lo único especial de la máquina.

Como ya os hemos comentado, la consola incorpora un módem que, para ser operativo, emplea un software de navegación llamado Dream Passport que posteriormente se actualizará con distintas herramientas que potencien el acceso a Internet.

Este Dream Passport ofrece una función de acceso a Internet que, además, facilita la conexión a la web que Sega pondrá en funcionamiento el mismo día 27 de noviembre y en la que podremos encontrar información sobre la consola, sus juegos y el sector en general.

Asimismo podremos utilizar el correo electrónico y tendremos la posibilidad de descargar software de la red, como, por ejemplo, nuevos elementos para el juego «Godzilla».

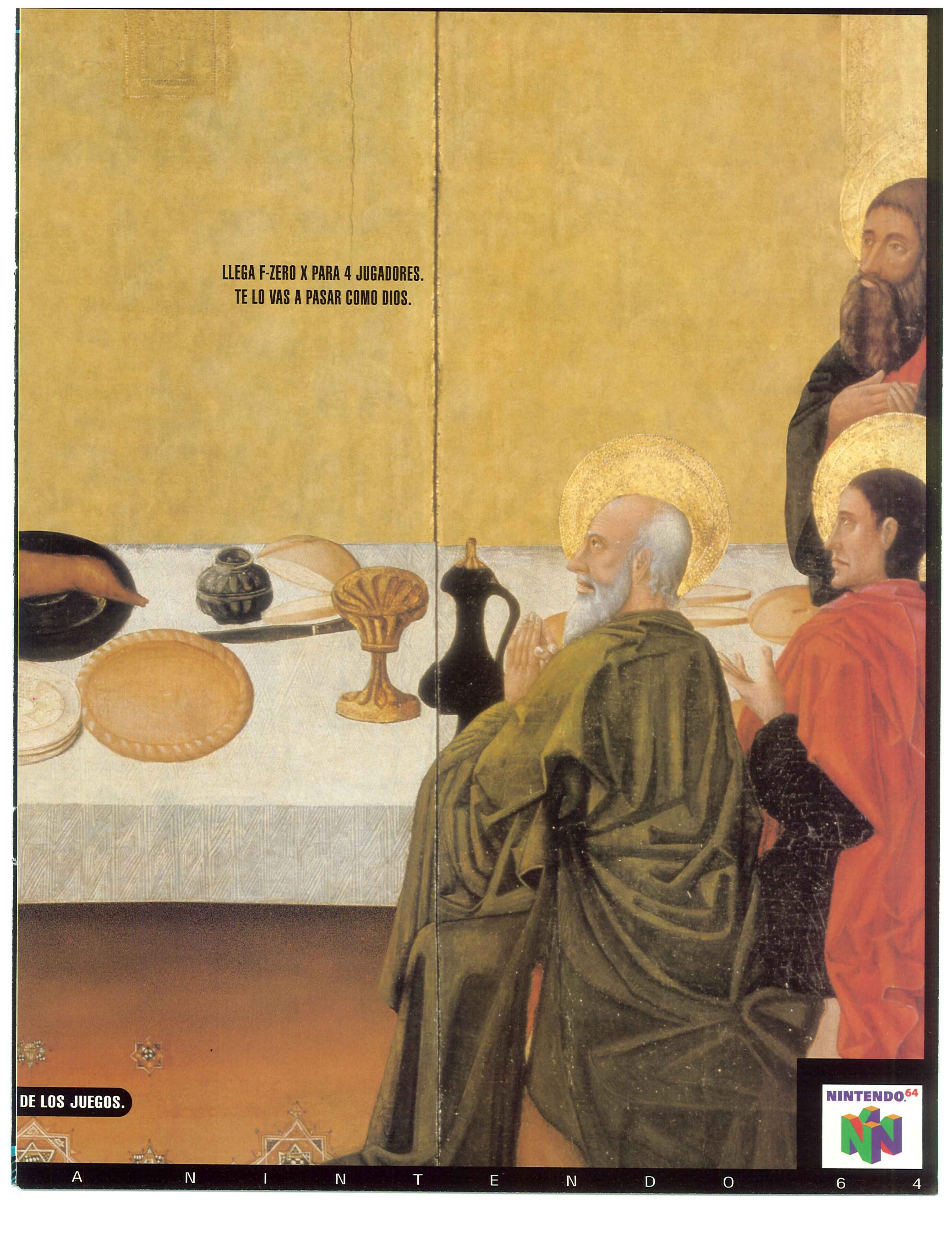
Por supuesto, podremos jugar a dobles a través de la red en juegos preparados para ello, como «Sega Rally 2».

En conclusión.

La consola sale en el país del sol naciente arrasando en cualidades técnicas, apoyos de compañías, acuerdos sorprendentes, calidad y cantidad de software. Y lo que es más importante, con la impresión de que Sega ha estudiado muy bien todos los entresijos del mercado y las necesidades del usuario para ofrecernos un producto irresistible.

Pero tranquilos, aún queda un año para que Europa pueda soñar con Dreamcast...


F-ZERO X
BIENAVENTURADOS LOS QUE GOZAN DE LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES, PORQUE DE ELLOS SERÁ EL REINO


LLEGA F-ZERO X PARA 4 JUGADORES.
TE LO VAS A PASAR COMO DIOS.
DE LOS JUEGOS.
NINTENDO64









Cuando la leyenda se hace realidad.

The legend of Zelda Ocarina of Time

El genial Miyamoto nos ha permitido disfrutar de algunos de los juegos más apasionantes y carismáticos de todos los tiempos. Mencionar la saga «Mario» es la mejor manera de demostrarlo. Sin embargo, no menos especial y puede que aún más mágica sea la otra gran saga de este abanderado de Nintendo: «The Legend of Zelda». La culminación de esta épica aventura se presentará en N64 y, a un mes de su lanzamiento, ya os podemos adelantar algunas de las maravillas que mostrará.

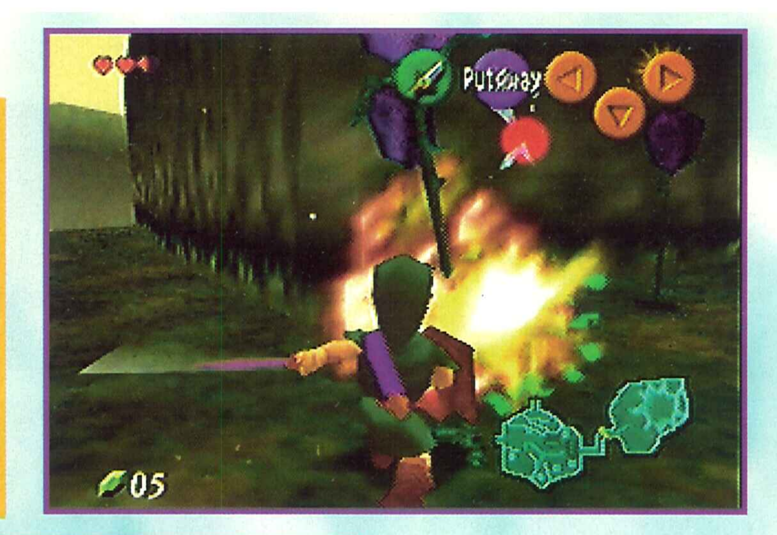
Promete ser la aventura más apasionante de la historia de los videojuegos.

El único, pero gran inconveniente, es que el juego no estará traducido al castellano.





Uno de los detalles más impresionantes de «Zelda» es que podremos apreciar cómo los escenarios se van oscureciendo a medida que avanza la noche. Este aspecto no va a ser una mera licencia gráfica, sino que influirá en el juego de manera que, por ejemplo, habrá puertas que sólo se abrirán en un momento determinado del día.



Una gran amenaza se cierne sobre el reino de Hyrule. El malvado Ganon quiere reunir las tres piedras mágicas con las que formar el Triforce y obtener así un poder que le hará indestructible y con el que podrá dominar el mundo. Pero la princesa Zelda, con sus poderes místicos, ha descubierto las oscuras intenciones de Ganon. Desgraciadamente nadie la cree, y tiene que buscar la ayuda del único habitante de su reino que tiene las cualidades necesarias como para dar al traste con este maléfico plan: el joven Link.

Así, nuestro héroe deberá enfrentarse en solitario a la afanosa búsqueda de las tres piedras mágicas en una apasionante aventura a la que entregará toda su vida: el inocente niño acabará convirtiéndose en un hombre curtido en mil peligros que no se detendrá ante nada ni ante nadie.

«Ocarina of Time» se convierte de este modo en la última y más apasionante aventura de las leyendas de «Zelda» y, sin embargo, es la primera cronológicamente hablando: Link no conoce aún a la princesa, Ganon aparece por primera vez en escena...

Este lapsus temporal permite que, tanto los numerosos fans de Zelda como quienes aún desconozcan el irresistible encanto de esta saga, podamos ►



Link -aún un niño-, iniciará su aventura armado tan sólo con un tirachinas (abajo), pero pronto podrá hacerse con un escudo y con una poderosa espada.



Tras meses de espera, todo está liso para que "la aventura más maravillosa jamás jugada" llegue definitivamente a España a finales de Noviembre.



A pesar de que ya han aparecido varias entregas de «Zelda» en anteriores formatos de Nintendo, la historia comenzará desde el principio, cuando Link conoce a la princesa y ésta le cuenta los planes del malvado Ganon.

De niño a héroe



Link irá creciendo durante el desarrollo de la aventura, cambiando tanto de aspecto como de habilidades. En el álbum familiar de Link se pueden ver instantáneas de un chavalín jugando con tirachinas, que más tarde se convertirá en un fuerte joven capaz de tensar un arco o de manejar una gran espada.















La ocarina será uno de los elementos más importantes de la aventura, aunque en un principio no sabremos utilizarla. Deberemos encontrar a gente que nos enseñe a tocar melodías para lograr con ellas distintos efectos.

➤ comprender y disfrutar plenamente de una aventura que ya tiene un lugar de honor en la historia de los videojuegos.

Pero «Ocarina of Time» no poseerá sólo un envolvente argumento: la última producción de Miyamoto será un juego que asombrará a propios y a extraños por su admirable apartado técnico y por su tremenda jugabilidad. Eso es lo que hemos podido descubrir en las escasas horas en las que Nintendo nos ha permitido disfrutar de este ansiado cartucho.

La nueva entrega de «Zelda» va a seguir siendo una aventura de acción con tintes de rol que nos ofrecerá un inmenso escenario para explorar, pero ahora Hyrule se ha convertido en un maravilloso mundo tridimensional, con lagos y montañas que casi parecen reales y que incluso acusarán en sus aguas y laderas el transcurso del día y de la noche. Sus aldeas, formadas por amplias plazas y estrechos callejones, estarán pobladas por numerosos aldeanos dispuestos siempre a charlar con nosotros y sus tupidos bosques, envueltos en bruma, se verán habitados por las más maravillosas criaturas: hadas protectoras, siniestros hechiceros, monstruos legendarios...

En este fabuloso entorno deberemos demostrar nuestra inteligencia a la hora de ➤







Link tendrá que enfrentarse a miles de situaciones diferentes. Aquí debe pasar entre los guardias sin que le descubran.



Como en todos los juegos de la serie, Link deberá experimentar con todo lo que encuentre, pues todo puede ser posible. Un palo y un buen fuego... ¿habrá algo cerca para quemar?



Habilidades de héroe

El diseño 3D del escenario posibilitará que Link tenga habilidades más propias de un plataformas que de un juego de rol.



AGACHARSE: *Link podrá agacharse y gatear, así que habrá que estar atentos a los huecos pequeños.*



COGER: *Podremos coger y transportar innumerables objetos del decorado. ¿Qué se podrá hacer con esta gallina?*



COLGARSE: *Otra de las habilidades de Link consistirá en sujetarse a los salientes para subir o bajar.*



ESCALAR: *Enredaderas, escaleras o cualquier cosa que sirva de apoyo puede ayudar a Link a llegar a sitios altos.*



NADAR: *Una vez en el agua, Link podrá desplazarse nadando y bucear algunos segundos si llega el caso.*



SALTAR: *Muchas veces Link tendrá que pasar de una plataforma a otra, aunque el salto será automático.*



EMPUJAR: *Si los objetos son demasiados pesados, Link podrá empujarlos y desplazarlos por el suelo.*

Los menús



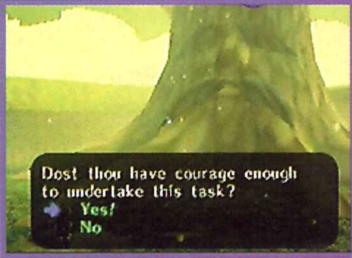






Podremos comprobar nuestras armas, objetos, estatus y posición mediante una serie de menús muy sencillos de manejar, lo que supondrá otra diferencia importante con respecto a los RPG puros al estilo «Final Fantasy VII».





En ocasiones a Link se le planteará la posibilidad de elegir entre dos opciones. Dependiendo de su respuesta, ocurrirá una cosa u otra.



Amigos para siempre

Navi y Epona serán los mejores amigos que Link encontrará en su aventura, dejando a parte, por supuesto, a la princesa Zelda. Navi será un hada que acompañará a Link allá donde vaya y que le proporcionará información. Epona es un caballo que le regalarán a Link siendo un potrillo que, cuando se haga adulto, le servirá de montura.







En los grandes espacios abiertos se puede perder cualquiera. Menos mal que habrá carteles indicando el camino correcto.

«Zelda. Ocarina of Time» será una inmensa y asombrosa aventura que nos transportará por bellísimos escenarios y que nos obligará a afrontar toda clase de retos a nuestra inteligencia y a nuestra habilidad.



Algunos enemigos nos arrojarán objetos. Link podrá devolvérselos haciéndolos rebotar en su escudo.

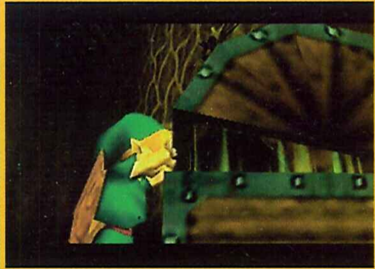


Si Link ayuda a la gente que le pide auxilio se verá recompensado. A caballo regalado...



Habrá numerosas conversaciones durante el transcurso del juego que, por desgracia, estarán definitivamente en inglés.

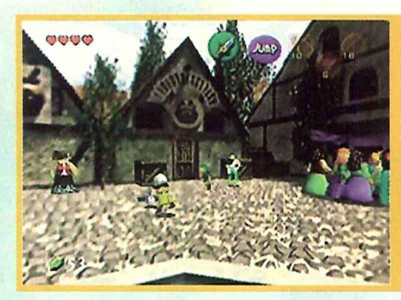
Los cofres son otra de las constantes de los juegos de «Zelda». Sin embargo, para esta ocasión se han creado unas simpáticas animaciones (antes imposibles) para los momentos en los que Link abre los cofres y busca el tesoro en su interior. En este caso, el premio es el plano de una mazmorra.

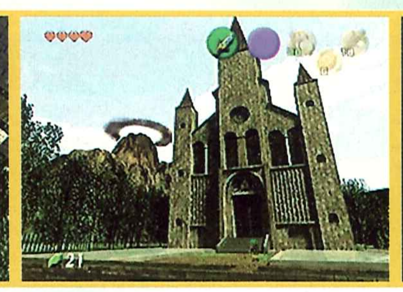
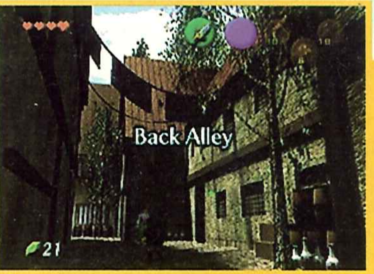










Algunas localizaciones, como la capital de Hyrule, nos ofrecerán una sorpresa gráfica en forma de escenarios prerenderizados sobre los que Link se moverá seguido por cámaras estáticas. El efecto resultará impresionante.

➤ solucionar puzzles o desentrañar laberintos, y pondrá a prueba nuestra habilidad para acabar con los más variopintos y peligrosos adversarios.

«Zelda» será un juego plagado de elementos mágicos, de armas, de personajes amigos y enemigos, de historias paralelas... será un juego inmenso que nos ofrecerá miles de detalles a descubrir.

Pero lo más asombroso es que el protagonista de la aventura, Link, adquirirá una personalidad que le convertirá casi en un personaje real: no sólo podrá correr, saltar, nadar, pelear o montar a caballo, sino que le iremos viendo crecer y, con el paso de los años, irá aprendiendo nuevas habilidades, adquirirá más y más asombrosos poderes, hará amigos... vamos, totalmente como una persona de verdad.

En definitiva, «Zelda, The Ocarina of Time» promete ser la aventura más maravillosa jamás vivida en una consola.

Una verdadera lástima que, problemas de tiempo, hayan impedido que podamos disfrutar de una versión en castellano. Y aunque nos consta que Nintendo España ha hecho todo lo posible para que en Hyrule se hablara en español, lo cierto es que, quienes no sepan inglés, deberán utilizar la guía que se incluirá con el cartucho... o hacer un cursillo de idiomas acelerado.



«Ocarina of Time» ocupará 256 megas de memoria. Para que os hagáis una idea, «Banjo-Kazooie», por ejemplo, dispone de una capacidad de 96 megas.

Los enemigos



Link tendrá que enfrentarse a montones de enemigos. Algunos de ellos serán simples obstáculos fáciles de eliminar, otros serán peligrosos guardianes de tesoros y, por último, encontrará gigantescos jefes finales que tratarán por múltiples medios que no pueda cumplir sus objetivos. Sin embargo, su último y mayor rival será Ganon, a quien podéis ver arriba a la derecha.



En sus desplazamientos de un lugar a otro, Link se encontrará con pequeñas criaturas que podrá eliminar o simplemente esquivar.





Mejorar tu equipo: una cuestión de "fortuna"

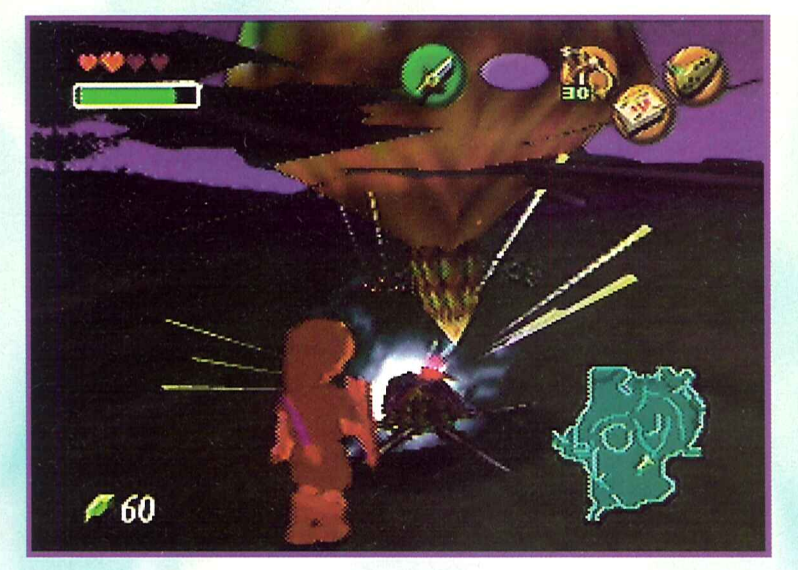
Hyrule estará plagado de comercios en los que Link podrá adquirir nuevas armas, comprar pociones e incluso tentar a la suerte para ampliar su inventario. Eso sí, en todas nos pedirán dinero y a buen seguro pasaremos bastante tiempo buscando las gemas necesarias.





DE COMPRA-VENTA: *Serán las tiendas típicas, esas en las que a cambio de dinero nos ofrecen un flamante escudo, una espada más larga, flechas o unos cuantos botes para transportar hadas o guardar alguna poción.*

DE JUEGO: *Más parecidos a un casino, estos comercios nos permitirán probar fortuna en ciertos juegos. Pagando una cantidad de dinero podemos probar a duplicarla o hacernos con objetos inasequibles.*



Como homenaje al «Zelda» original para NES, este cartucho para N64 será de color dorado.





Nunca se sabe lo que puede ocultarse en los cauces de los ríos o bajo los puentes.



Nuestro amigo el búho nos irá facilitando información en muchos momentos para saber qué pasos debemos seguir.



¿En qué juego de la saga no aparece un cementerio? A lo mejor moviendo lápidas podemos encontrar algo interesante...

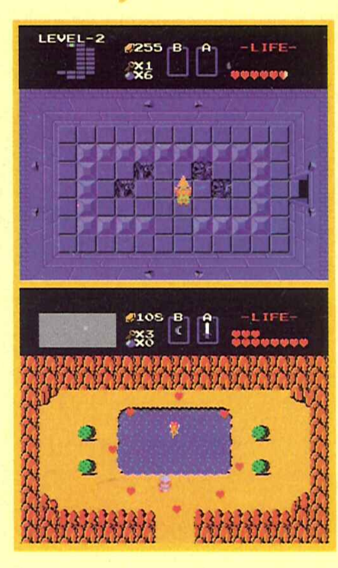


Zelda: una saga de culto.

Este juego llega precedido de la fama. El hecho de que el genial Miyamoto esté también detrás de esta versión para Nintendo 64 es toda una garantía, pero la saga «Zelda» es ya una serie de culto para miles de usuarios en todo el mundo.

Dos apariciones en NES, una en Super Nintendo y otra en Game Boy podrían parecer escasas para la andadura de este mito viviente, pero lo cierto es que el atractivo de estas aventuras nunca ha venido motivado por sus gráficos o por su tecnología, sino por la magia de su argumento. Esta versión para N64, aunará todo el encanto de la aventura con una puesta en escena de lujo.

The Legend of Zelda



Esta versión para NES en cartucho dorado fue el principio de la leyenda. Era la sencillez gráfica personificada, pero también uno de los retos más apasionantes y complicados para los amantes de la aventura.

The Link Adventures



La segunda entrega para NES cambió radicalmente el planteamiento y casi convirtió el juego en un plataformas de scroll lateral. No tenía nada que ver con la primera parte y perdió gran parte de su encanto. Un pequeño fiasco.

A Link to the Past



Uno de los títulos imprescindibles en Super Nintendo, recuperó los valores del original pero con la calidad gráfica que permitían los 16 bits. Ofrecía gran libertad y la premisa básica de la saga: pruébalo todo, que todo puede valer.

Link Awakening



El juego de Game Boy tenía una estética muy similar al de SN, pero con un argumento radicalmente diferente, ofrecía un esquema nuevo que casi llegó a superar al de SN en la elaboración de sus puzzles. Genial.

La estrella es... Bruce Willis

APOCALYPSE

Hoy por hoy, uno de los actores más cotizados en el cine de acción es, sin duda, Bruce Willis: Jungla de Cristal, El Quinto elemento... Pues bien, este héroe de la gran pantalla ha "prestado" su imagen para protagonizar un videojuego creado expresamente para él.

Con semejante protagonista, ya os podéis imaginar que el juego será de acción. Pero acción de la de verdad, de la buena, de esa de la de mantener pulsado el botón de disparo continuamente. Habrá de todo: explosiones, bombas, robots, muertos vivientes, rayos láser... y se jugará sobre escenarios increíbles, desde factorías a ciudades bombardeadas, pasando por cementerios, laboratorios y otros múltiples decorados de tenebrosa ambientación.

Pero lo más innovador de este arcade tridimensional será que nuestro amigo Bruce podrá -y deberá-, disparar en todas las direcciones, e incluso podrá correr en un sentido y disparar en otro. Para facilitar las cosas, el juego será compatible con el Dual Shock, pero no sólo en lo que vibraciones se refiere. Para sacarle todo el partido a esta posibilidad deberemos usar los dos sticks analógicos del mando, de modo que con uno nos moveremos y con otro disparemos. Pero si no tenéis un pad analógico no os preocupéis, pues cada uno de los botones de acción servirá para disparar en una dirección. Este sistema parece complicado, pero con un poco de práctica, acaba haciéndose muy intuitivo y ofrece unas posibilidades de diversión enormes.

A todo esto, nuestro héroe tendrá que saltar, activar palancas y recoger los ítems que los enemigos vayan soltando. Una auténtica locura donde nuestros reflejos jugarán un papel importantísimo.

Toda esta acción frenética se desarrollará sobre escenarios 3D prefijados, es decir, que podremos movernos con libertad pero siguiendo un camino bastante lineal; sin embargo, un cinematográfico juego de cámaras irá ofreciéndonos siempre unas tomas muy espectaculares que le otorgarán una gran profundidad al desarrollo del juego.

Queda por confirmar si los jocosos comentarios de Willis serán doblados al castellano por el mismo actor que dobla sus películas. Si eso fuera así, se redondearía un juego que promete ser un auténtico bombazo.

Los escenarios serán tridimensionales y, aunque los caminos a seguir serán bastante lineales, podremos movernos por ellos con entera libertad.







Una espectacular y violenta intro nos pondrá en antecedentes de una historia que nos habla del más catastrofista de los futuros y donde las personas se usan para experimentos genéticos.





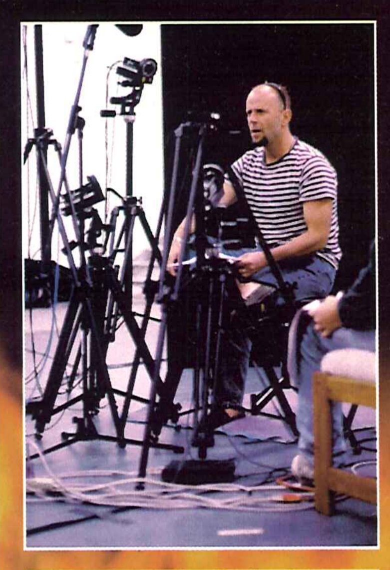




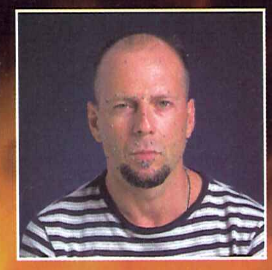
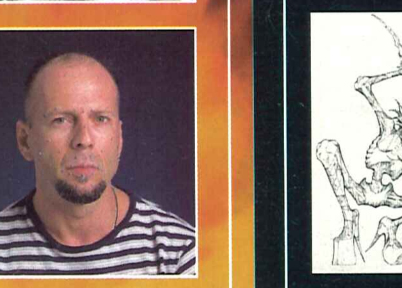
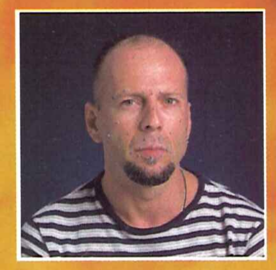


Captura de... rostro



Un montón de sensores en el rostro de Bruce Willis han transmitido sus rasgos al ordenador. De esta forma, cuando la cámara se acerque lo suficiente, podremos identificar claramente en el protagonista del juego la cara de este actor. Además, Willis ha puesto también la voz a su referente virtual.





La cámara que sigue al protagonista se gira, se acerca y se aleja constantemente. En unas ocasiones veremos a Willis muy de cerca y en otras la cámara se elevará considerablemente para ofrecernos una vista panorámica de la acción.

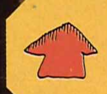


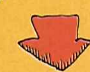
Si en algo no se ha escatimado en el juego ha sido en imaginación. Se han diseñado montones de enemigos que irán desde musculosos soldados armados hasta los dientes a descarnados zombies, pasando por robots o mutaciones genéticas.

Acción sin límites y disparos sin fin serán las señas de identidad de este impresionante "shoot´em up" de Activision protagonizado por Bruce Willis.

Además de disparar a diestro y siniestro, este «Apocalypse» nos obligará a ir activando palancas para poner en marcha ascensores o para abrir puertas. Además, en nuestro recorrido también tendremos que dar algún que otro salto. Pero nada de esto detendrá nuestro arrasador avance.





Es la acción por la acción: totalmente trepidante.


Habrá que ver si, a la larga, no se hace un poco repetitivo.







Como en todos los buenos "shoot´em ups", también tendremos que vernos las caras con gigantescos enemigos finales que pondrán todos los medios a su alcance para complicarnos la vida. Serán tan variados como peligrosos.

El Largo Recorrido hasta la Casa Blanca

Por el momento, el juego va a contar con siete fases (puede que se incluya una más) que llevarán a nuestro héroe desde la prisión a la mismísima Casa Blanca, donde se esconde un diablo que domina el mundo (no, no es Clinton).
Entre cada fase hay un nivel especial para los enemigos finales, pero para llegar a ellos deberemos sortear todo tipo de obstáculos, incluidas plataformas, sensores de movimiento, explosiones...
Deberemos enfrentarnos a 30 tipos diferentes de enemigos y para ello podremos emplear 12 armas distintas que encontraremos a lo largo de los mapeados, algunos de los cuales ofrecerán también caminos alternativos.

1 – La Prisión




2 – Alcantarillas




3 – La Ciudad




4 – Los Tejados



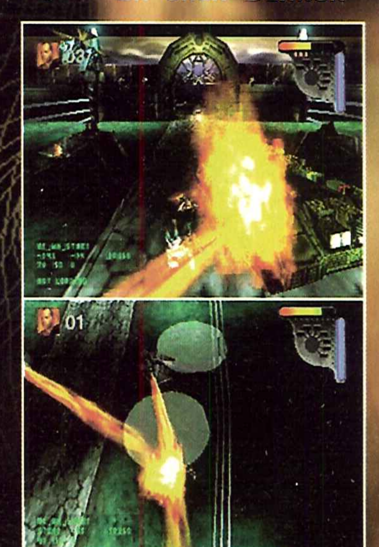
5 – El Cementerio




6 – La Factoría




7 – La casa Blanca



El apartado gráfico es espectacular y los decorados mostrarán impresionantes juegos de luces y todo tipo de explosiones.



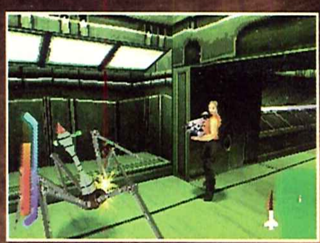


Un Actor que da Mucho Juego.

Esta no es la primera ocasión en la que Bruce Willis aparece en un videojuego, ya que tres de sus más famosas películas han pasado al formato electrónico: «Hawk», «Jungla de Cristal» y «El Quinto Elemento».
Sin embargo, en ningún caso hasta la fecha este actor había cedido sus derechos de imagen, prohibiendo incluso que su cara y su nombre aparecieran ni la carátula de los juegos ni en el producto promocional.
Por lo tanto, esta es la primera vez que el astro de Hollywood aparece en un juego con todas sus consecuencias y donde se convierte en el protagonista absoluto. ¿Cuánto creéis que le habrá costado a Activision este fichaje?



«Jungla de Cristal»


«El Quinto Elemento».



EL NUEVO GRAN HÉROE DE NINTENDO

Tras varios meses de espera, el "shoot´em up" subjetivo más impresionante de todos los tiempos está a punto de llegar a nuestro país. Ya os hemos mostrado el proceso de creación del juego, hemos realizado entrevistas con sus creadores, os hemos hablado de algunas de sus características generales... Así pues, con el cartucho ya en nuestro poder, y a un mes vista de su lanzamiento, sólo nos queda ofreceros esta Preview con la que podréis disfrutar de nuevas pantallas del juego y en la que descubriréis algunas de las nuevas cualidades que mostrará este genial «Turok 2»

...y ahora también con intro.






Esta segunda parte será todo un lujo. Para demostrarlo desde el principio, Iguana ha incluido una intro -ya sabéis que no suelen abundar en N64-, en la que se nos explicarán los antecedentes de esta aventura. Las voces estarán en inglés, pero se incluirán unos subtítulos en castellano para aquellos que no pasen del "hello" y el "yes".





El mes próximo regresará a N64 Turok, protagonizando uno de los "shoot´em ups" más impactantes de la historia.



LAS PRIMERAS SENSACIONES

Aunque anteriormente os hemos ofrecido información acerca de «Turok 2», hasta ahora no habíamos tenido la oportunidad de jugarlo tranquilamente durante un par de días. El juego todavía no está acabado, pero ya os podemos adelantar que estamos ante un "shoot´em up" asombroso que desprende calidad por los cuatro costados. Es fácil comprobar que el equipo de Iguana ha dispuesto de los medios y del tiempo necesarios como para completar un juego único, tanto, que no recordamos una secuela que ofreciera tal cantidad de mejoras palpables con respecto a la primera parte: se ha ajustado la jugabilidad haciéndose un juego más accesible, se han mejorado los escenarios, se ha ampliado la variedad de enemigos, se han incluido un montón de nuevas y demoledoras armas... «Turok 2» tiene una pinta inmejorable y promete emoción a raudales.





La Inteligencia Artificial de los enemigos ha sido mejorada y efectuarán acciones muy diferentes. Podremos verlos atacándonos con astucia, peleándose entre ellos, devorando víctimas inocentes...



Estas puertas nos servirán para pasar a otro nivel o, a veces, para salvar la partida en curso.



Los efectos visuales de este cartucho son impagables, sobre todo los causados por algunas armas.



EL LADO TIERNO DE TUROK

A pesar de todas esas armas, y de la agresividad con la que actuará Turok durante esta segunda aventura, en el fondo no es más que un sentimental... Una de sus misiones en el juego consistirá en rescatar a desvalidas niñas encerradas en claustrofóbicas jaulas de madera. Es la cara más desconocida de este personaje.





Con las últimas tecnologías a su servicio.




No, Turok no es un agente especial al estilo James Bond, pero lo parece. Algunas de sus armas cuentan con un práctico y efectivo zoom que ayudará a afinar la puntería en las distancias largas. El proceso es el siguiente: se saca el arma correspondiente, se activa el zoom, se coloca la mirilla sobre la bestia en cuestión y... bueno, el final ya os lo podéis imaginar.



PERO... ¿QUIÉN SE HABRÁ INVENTADO ESTAS ARMAS?





Dentro del amplio y variado arsenal del que dispondrá nuestro amigo Turok, nos hemos quedado realmente "impactaos" con una de las nuevas adquisiciones.
Se llama Taladrador Cerebral y consiste, como su propio nombre indica, en una taladradora que se lanza desde cierta distancia hasta que alcanza la cabeza de uno de los enemigos y, de la forma que veis en las imágenes, actúa hasta que deja las cabezas de los monstruos más vacías que nuestras cuentas a final de mes.
El juego tendrá bastante sangre, así que ya sabéis... menores y mentes sensibles, abstenerse.

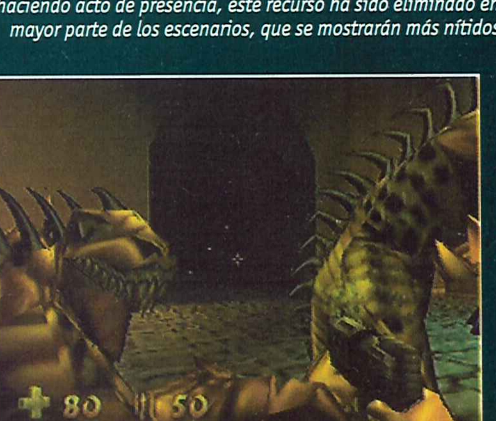
Acclaim ha conseguido superarse a sí misma y con esta nueva aparición de Turok pondrá en lo más alto el listón de los juegos de acción en lo que a calidad, espectacularidad y capacidad de diversión se refiere.



Aunque en algunos escenarios la famosa "niebla" seguirá haciendo acto de presencia, este recurso ha sido eliminado en la mayor parte de los escenarios, que se mostrarán más nítidos.



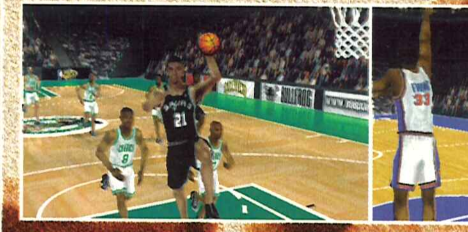
El sentido del humor de los chicos de Iguana se vuelve a dejar sentir nada más comenzar el juego. ¿Os acordáis de la pobre iguana que se veía sorprendida por unas flechas inoportunas? Pues esta vez el animalito estará bien preparado y reaccionará de esta manera cuando vea perturbada su paz.





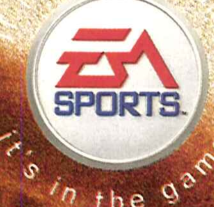
DIRECTO AL ARO

www.easports.com

















El Crash definitivo.

Quien piense que con esta tercera entrega de Crash Bandicoot se va a encontrar un programa igual a los anteriores está muy equivocado. Crash sigue siendo el mismo de siempre, sin duda, pero aparecerá adaptado a los nuevos tiempos e inmerso en una fantástica aventura plagada de alucinantes niveles de una calidad técnica increíble.

El juego ha mejorado a sus predecesores en todos los aspectos.

En lo hemos jugado, no hemos visto más que detalles prometedores.

Parece como si Naughty Dog hubiera estado buscando un objetivo con las dos entregas anteriores que finalmente va a culminar con este «Crash Bandicoot Warped», un auténtico monumento a las plataformas y todo un dechado de originalidad, imaginación y sentido del humor.

Cuando empezaron a trabajar en esta segunda parte hace casi un año, en Naughty Dog se plantearon cómo mejorar ostensiblemente un juego que ya había alcanzado un nivel excelente con la segunda parte. Ahora contaban con la ventaja de conocer mucho más a fondo la máquina, y además habían aprendido lo suficiente como para potenciar notablemente el engine del juego.

Los resultados saltan a la vista desde la primera toma de contacto con esta tercera parte: más velocidad, diseños más detallados, nuevas animaciones, sorprendentes transparencias, sombras más realistas, decorados mucho más diferenciados...por mencionar sólo lo más destacable en el apartado gráfico. Y es que no estamos hablando de una simple mano de pintura: «Crash 3» presentará un aspecto imponente y bastante renovado.

Y para completar todas estas mejoras técnicas, en el juego se incluirán un puñado de jugosas novedades, como los nuevos y sorprendentes niveles en los que habrá que hacer uso de todo tipo de vehículos, la presentación de un nuevo personaje, el modo de juego Time Trial o la dificultad más ajustada que ofrecerá esta vez todo el juego.

Tened por seguro que esta tercera entrega de Crash se va a convertir en uno de los grandes juegos en PlayStation, no ya de esta temporada, sino de toda su historia.

Una de las mayores novedades serán las fases que se desarrollan debajo del mar, donde veremos a un Crash buzo.





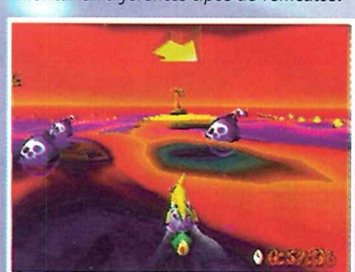


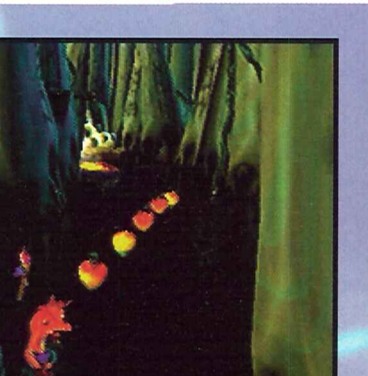
Todo comienza aquí

Desde estos curiosos torreones, Crash iniciará sus trepidantes aventuras. Como veis, cada uno de ellos contará con cinco escenarios diferentes, más el jefe final. Habrá hasta seis torreones que visitar, aunque al principio sólo podremos visitar uno.



Crash volverá acompañado de un personaje femenino. Ambos podrán montar en diferentes tipos de vehículos.

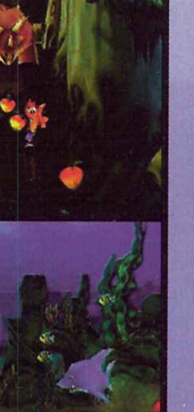




Dentro de la sensacional calidad gráfica de todo el juego destacarán los increíbles efectos de transparencias y reflejos.



Después de completar cada escenario, se podrá disfrutar del modo Time Trial, otra de las grandes novedades.



En esta nueva entrega veremos a Crash y su compañera en diferentes escenarios, tan dispares como las pirámides egipcias, las montañas de lava, la muralla china o las profundidades del océano.



Tanto por calidad gráfica como por variedad de escenarios y acciones a realizar, «Crash 3» dejará en pañales a sus antecesores.

LA HISTORIA DE CRASH



Crash Bandicoot (1996). Valoración: 94%



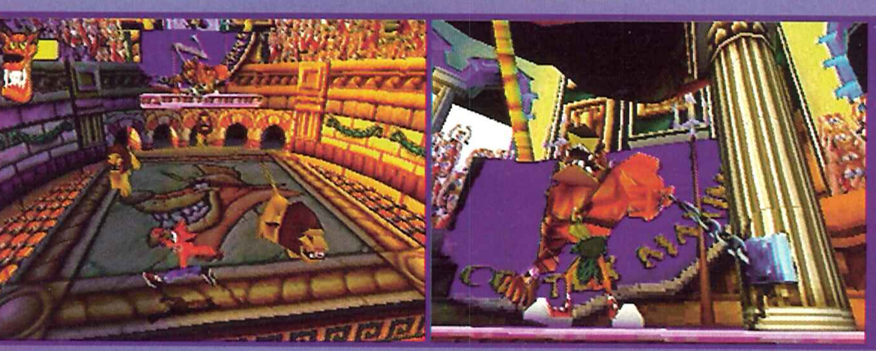
Crash Bandicoot 2 (1997). Valoración: 93%



Crash Bandicoot Warped (1998) ¿?

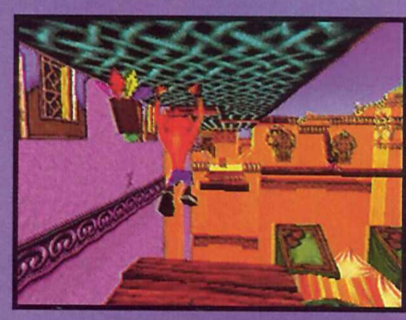
Crash ocupa un lugar de honor en la historia de los videojuegos. Su primera entrega revolucionó las plataformas y se convirtió en uno de los buques insignia de PlayStation. La segunda, presentó un aspecto mejorado, aunque perdió parte de su originalidad.
Esta tercera entrega promete ser la más impresionante de todas en su apartado gráfico y la que ofrecerá unas mayores posibilidades de diversión.





Los jefes

Después de completar un nivel entero, con todos sus escenarios, llegará el momento de enfrentarse al jefe final. Este que veis aquí es el primero de todos ellos.

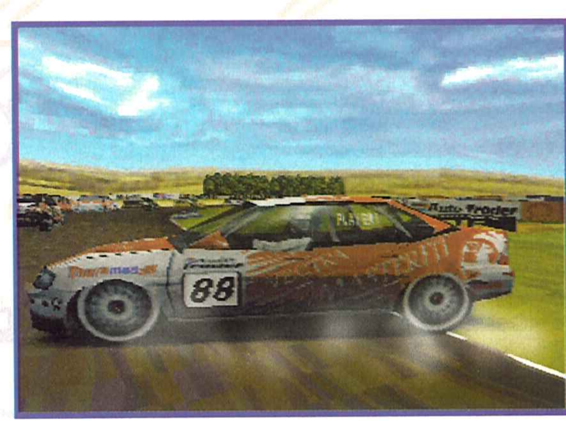


TOCA 2

TOURING CARS

Tras el arrollador éxito de crítica y ventas de la primera parte -alrededor del millón de copias vendidas en todo el mundo- Codemasters está a punto de concluir la secuela de esta sensacional competición de superturismos. Más coches, más circuitos y otras grandes novedades para un juego que quiere volver a llegar a lo más alto.





Los superturismos vuelven a escena



El juego está siendo mejorado en todos y cada uno de sus apartados

La competencia es muy dura... ¿cuál será el punto fuerte de este título?

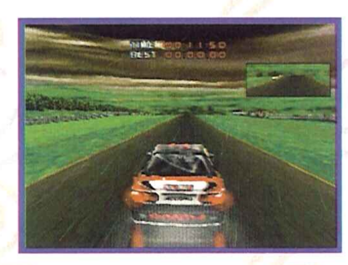
Las novedades de Toca 2

Estas son, a grandes rasgos, las novedades que nos encontraremos en «Toca 2»:

- 8 nuevos coches.
- 7 nuevos circuitos.
- un engine notablemente mejorado con respecto al de la primera parte que ofrecerá unos gráficos más detallados y unos efectos en las colisiones mucho más realistas.
- nuevos modos de juego, entre los que destacarán el "Battle Mode" y un modo de juego link para 4 jugadores.
- Más opciones mecánicas y se le otorgará una mayor importancia a la entrada de los coches en los boxes.



Esta segunda parte contará con ocho nuevos coches en el modo Super Turismos. Todos ellos serán réplicas reales de los modelos que todos conocemos. Además, todos los vehículos ofrecerán unos diseños muy mejorados con respecto al juego original.



La calidad gráfica de «Toca 2» será uno de sus puntos fuertes. Observad las luces de freno sobre el suelo mojado.

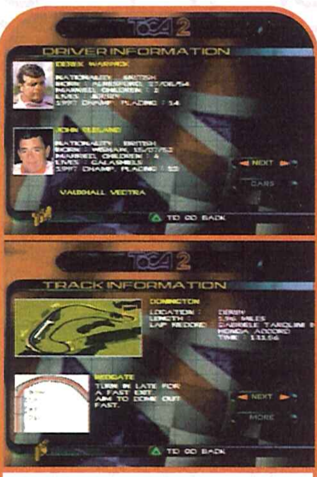


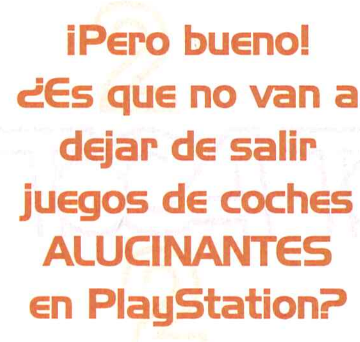






¡Pero bueno! ¿Es que no van a dejar de salir juegos de coches ALUCINANTES en PlayStation?





Ahora las colisiones serán mucho más realistas y espectaculares. Habrá que conducir con más precaución.

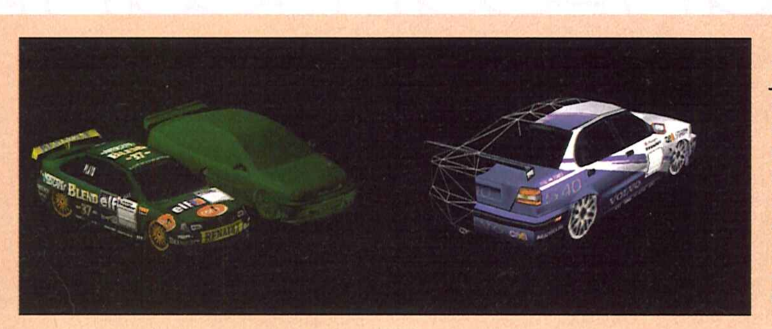


En esta segunda parte nos encontraremos con estos atractivos vehículos monoplazas para demostrar nuestras habilidades.

Información

Codemasters ha decidido que en esta ocasión deberemos estar más informados acerca de la trayectoria de los pilotos o las características de cada circuito. En estos nuevos menús dispondremos de esa información.

Así se hace



Los programadores del juego afirman que en está segunda parte los coches presentarán un aspecto mucho más real, gracias a las notables mejoras que se han realizado en el engine del juego. He aquí dos buenos ejemplos.

Entrevista Gavin Raeburn, productor del juego

Cuéntanos algo sobre el *engine*. ¿Se trata de una versión mejorada del que se utilizó en el primer «TOCA»?

Sí, utilizamos el engine original como punto de partida y después realizamos importantes mejoras. Cada elemento del juego ha sido retocado y mejorado. Es algo que se puede notar por ejemplo en la suspensión de los coches, mucho más realista ahora y que ayudará a que los giros sean más suaves y controlables a altas velocidades. Todos los gráficos han sido reprogramados y al mismo tiempo hemos ahorrado memoria, con lo que nos ha permitido añadir nuevos gráficos en los escenarios, coches...

¿Cuál de las novedades crees que sorprenderá más a los usuarios?

Creo que la diferencia más obvia con respecto al juego original es la calidad de los gráficos. Los coches corren en alta resolución y los detalles son increíbles: transparencias en las ventanas, reflejos, partículas en las colisiones... es algo sorprendente. Pero son más importantes la mejoras en la conducción. EL manejo ha cambiado, todo es más realista, las diferencias entre los vehículos son más acusadas. Hay que jugar para darse cuenta de todo esto.

¿Qué ofrecerá «TOCA 2» con respecto a otros juegos de coches?

Ahora tenemos una opción de boxes y la posibilidad de variar muchos elementos en la mecánica, lo que aumenta el carácter estratégico del juego, el clima afecta considerablemente a cada carrera, pueden jugar cuatro jugadores a la vez, y se han incluido un montón de opciones para dos jugadores, un campeonato de constructores y en fin... un montón de cosas que ya veréis.

¿Esperáis el mismo éxito que con el primer «TOCA»?

No, esperamos llegar mucho más lejos con esta segunda parte. Hemos puesto el máximo empeño a la hora de añadir novedades y mejoras al juego como para que los poseedores del el primer «TOCA» se sientan obligados a comprar esta segunda parte.

Son muchas las compañías que, de cara a las Navidades, intentan aprovechar el tirón de los deportes de invierno para desarrollar títulos que pecan, en ocasiones, de oportunistas. Este no es el caso de la saga «Coolboarders», que con cada nueva entrega consigue aumentar su realismo y elevar aún más las posibilidades de diversión.

NIEVE EN POLVO PARA LA SAGA

COOLBOARDERS 3

«Coolboarders» fue el primer simulador de snowboard que apareció para PlayStation, alcanzado un considerable éxito debido al increíble auge que experimentó esta disciplina deportiva y por el hecho de ser el pionero en un género muy poco explotado en el mundo del videojuego.

Su segunda entrega repitió éxito, presentando incontables mejoras con respecto al original. Y dentro de muy poco llegará este «Coolboarders 3» que, siguiendo la estela de sus antecesores, vendrá cargadito de sorpresas.

Por empezar por algún sitio, el anterior grupo de programación -UEP Systems- ha sido sustituido por Idol Minds, unos nuevos genios que, a buen seguro, van a rebasar el listón que tan alto dejó la segunda parte.

Partiendo del mismo concepto de juego, Idol Minds está mejorando el engine 3D de su antecesor para ofrecernos un nuevo apartado gráfico que buscará un grado de realismo superior. Ahora, por poner un ejemplo, las pistas serán más anchas y parecidas a las de cualquier estación de skí, con una aplicación de texturas que le otorgará un aspecto muy espectacular.

Pero las mejoras no serán sólo a nivel gráfico, ya que también se incluirán nuevas pruebas, como un Slalom o un evento al estilo Slope -con obstáculos para subirnos encima de ellos-. Por su parte, el modo Torneo también se presentará cargado de novedades, ya que combinará todas las pruebas que componen el juego -que no sólo serán dos, como sucedía en la segunda entrega-.

«Coolboarders 3» llegará con un aire muy renovado para hacer, una vez más, las delicias de los amantes de la nieve.

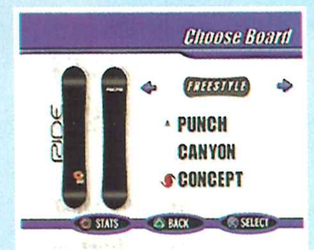


Las carreras mostrarán efectos que le otorgarán un aspecto muy realista, como por ejemplo, la nieve que levantaremos al derrapar con nuestra tabla.



Tampoco faltará en esta entrega la posibilidad de efectuar todo tipo de piruetas y acrobacias. Por otra parte, disfrutaremos de más modos de juego, como el Slalom o el Slope.





Aunque parte del mismo concepto que sus antecesores -evidentemente, por eso se trata de un simulador de snowboard-, «Coolboarders 3» estará planteado con un "look" actualizado, más acorde al ambiente que rodea a este deporte. Este cambio lo notaréis incluso en las pantallas para elegir tabla y personaje.







Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE
All Star
Tennis
99
Waialae
Country Club
TRUE GOLF CLASSICS
INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
98
www.nintendo.es
WAVE RACE
64
1080°
TenEighty
SNOWBOARDING

¡A por la Liga de Campeones!







FIFA 99

Ya está más cerca la nueva entrega del simulador de los simuladores, del juego de fútbol que incluye más equipos, más jugadores y más opciones, del mejor representante del balompié en las consolas. EA Sports está a punto de concluir su versión del 99, en la que dentro de las jugosas novedades que presentará destaca una Super Liga Europea como la que veremos en el fútbol real en muy poco tiempo.

A estas alturas, los que lleváis algún tiempo en el mundo de las consolas os preguntaréis qué nos puede ofrecer EA Sports en la que va a ser su ¡quinta! (cómo pasa el tiempo) entrega de «FIFA» en PlayStation. Pues bien, no sabemos si es que los programadores se guardan siempre algún as en la manga con respecto a su *engine*, si es que PlayStation está empezando a ser explotada en todas sus posibilidades, o si -lo que es lo más probable- ocurren ambas cosas a la vez. Pero el caso es que este «FIFA 99» promete ofrecer los alicientes necesarios como para convertirse en el nuevo "imprescindible" para los amantes del fútbol.

Aunque os parezca mentira, (lo hemos repetido ya tantas veces...) esta nueva versión presentará un apartado gráfico aún mejor que el de su predecesor. ¿Que cómo lo van a conseguir? Pues habría que preguntárselo a sus creadores -ellos afirman que están reescribiendo todo lo concerniente a polígonos, animaciones, efectos de luz...- pero os podemos asegurar, después de haber visto una versión alpha, que resulta sorprendente comprobar cómo los jugadores están más detallados y se mueven mucho mejor que en el anterior «Copa del Mundo».

Después, además de los innumerables equipos de siempre con sus plantillas actualizadas, de las infinitas opciones de todo tipo y de los nuevos comentarios de los partidos que correrán una vez más a cargo de Manolo Lama y Paco González, nos encontraremos con algunos modos de juego y campeonatos totalmente novedosos, entre los que llama la atención una Super Liga Europea con los mejores clubs del continente, algo muy parecido a lo que se está forjando de cara a las próximas temporadas.

También se asegura desde EA que el juego ofrecerá mejoras en todo lo relativo a la jugabilidad, los pases, los regates, los remates a puerta, el juego en equipo... Pero eso, de momento, no hemos podido comprobarlo, pues aún no tenemos la versión definitiva. Habrá que esperar al mes próximo para ver si «FIFA 99» cumple con las expectativas.



La inclusión de la Super Liga Europea y el nuevo look.

¿Se habrá mejorado la jugabilidad?

La Super Liga Europea



Aquí veis una de la mayores novedades de «FIFA 99» en lo que respecta a su apartado de opciones. La Super Liga Europea nos permitirá afrontar una competición entre los 20 clubs más importantes del continente, entre los que se encuentran, por supuesto, el Real Madrid y el Barcelona.

Nuevos Torneos





Además, también dispondremos de la posibilidad de configurar torneos y ligas a nuestro gusto o de participar en un curioso modo de juego en el que nuestro objetivo consistirá en marcar un número de goles determinado.

Una vez más, EA Sports pretende superarse a sí misma ofreciendo un simulador de fútbol que rozará la perfección.



Toda la serie «FIFA» se ha distinguido por su sorprendente realismo, que a veces se basa en divertidos detalles que muestran las típicas actitudes de los jugadores en determinadas situaciones. En esta ocasión se han incluido nuevas animaciones para estas escenas, como los enfados y protestas de los jugadores ante la señalización de una falta.





Nueva imagen



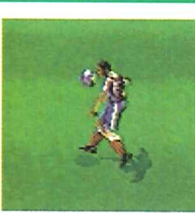


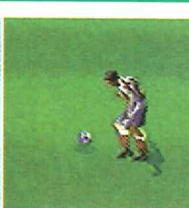
En «FIFA 99» nos encontraremos con que EA Sports ha cambiado el aspecto de todos los menús, sustituyendo los clásicos formados a base de textos por otros basados en iconos de todo tipo. Un nuevo y atractivo look para esta nueva entrega.

Mejoras en las cualidades técnicas









Dentro de los nuevos movimientos con los que contarán los jugadores destaca este control con el pecho, muy práctico en los balones aéreos.

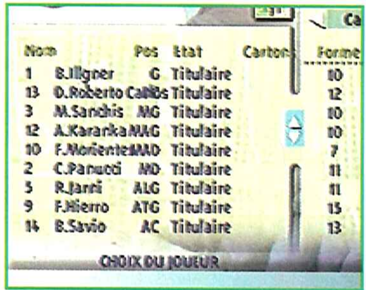
Cámara lenta



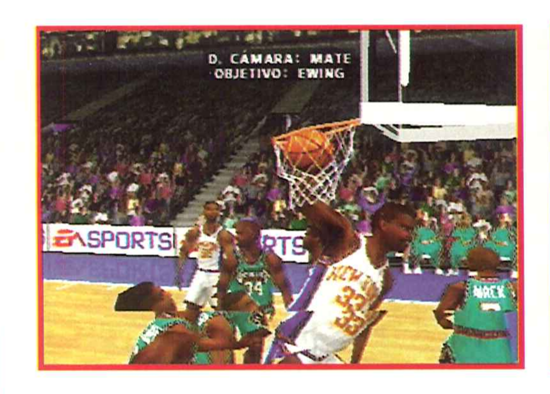
La repetición de las jugadas podrá realizarse en cualquier momento del juego, y contará con las opciones de siempre, pero en esta ocasión se incluirá una cámara lenta que mostrará la acción con gran calidad y suavidad.

Los mejores equipos del mundo





Por supuesto, el «FIFA» no sería tal sin la inclusión de los mejores equipos del mundo, con todas las plantillas actualizadas para esta temporada. También se podrán traspasar y editar jugadores como en anteriores ocasiones.







¡I love this game!

Es el grito de guerra de los aficionados americanos al baloncesto. Y también el slogan utilizado con frecuencia por Andrés Montes en sus retransmisiones de la NBA. Y es que este locutor televisivo, junto al resto de los jugadores de la liga americana, serán las grandes estrellas de la versión 99 del mejor juego de baloncesto de la historia.

Si en fútbol EA Sports ha conseguido alcanzar un nivel impresionante, en baloncesto, con la serie «NBA Live», literalmente, se ha salido.

Así lo avalan los más de seis millones de unidades que se han vendido de este juego desde que apareció por primera vez en Mega Drive hace cinco años. Desde entonces, cada entrega ha supuesto siempre un notable salto de calidad, primero en 16 bits y luego en 32, hasta llegar a unos niveles, en la versión del 98, que cuesta creer puedan ser superados.

Pero claro, no íbamos a estar aquí contandoos todo esto si no pensáramos que EA puede rizar el rizo con esta nueva entrega de su juego de baloncesto. Y después de haber disfrutado durante un par de horas con él, ya podemos adelantaros que este nuevo «NBA Live» va a subir un peldaño más.

Para empezar, el juego nos sorprenderá con un detalle que los buenos aficionados al basket veníamos demandando desde hace tiempo: los comentarios en castellano. Por primera vez, un juego de basket estará narrado en nuestro idioma, y nada menos que por la persona que se ha convertido en la voz de la NBA desde hace algunos años en Canal +: Andrés Montes.

Aunque no menos nos han llamado la atención las extraordinarias mejoras gráficas, empezando por la definición de los jugadores (que ahora cuentan hasta con 30 animaciones diferentes sólo para sus rostros, de manera que expresarán alegría, enfado o incluso preocupación), y terminando por los vistosos efectos de luz, que conseguirán que las canchas de baloncesto parezcan casi de verdad.

Claro que esto es sólo el principio, pues el juego promete muchas más mejoras...

Las novedades gráficas y la inclusión de los comentarios de Andrés Montes.

Su único reto consistirá en superar la jugabilidad de la anterior entrega.

EA SPORTS
NBA Live 99

Preview - *PlayStation - Electronic Arts -Deportivo*



Los jugadores contarán en esta ocasión con un puñado de nuevos movimientos a la hora de controlar el balón, que les permitirán realizar auténticas virguerías. Para conocerlas podéis pasar por la cancha de entrenamiento.



Los nuevos movimientos podrán también apreciarse al inicio de los partidos, con los jugadores terminando su precalentamiento.



Los jugadores contarán con 30 animaciones sólo para sus rostros, los cuales reflejarán su estado de ánimo. Una pasada.





En el descanso de los partidos no estará de más disfrutar con las encantadoras cheerleaders americanas.

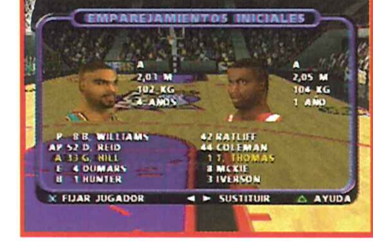
Motion Capture

Para realizar el "motion capture" de esta nueva versión, EA ha contado con la participación de Antoine Walker, la estrella de los Boston Celtics. A él, y a EA, les deberemos las sensacionales animaciones de este juego.



Podremos elegir incluso la música que queremos escuchar en cada ocasión.

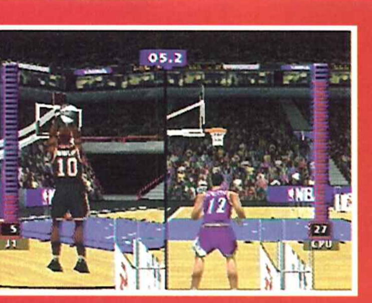
«NBA Live 99» ofrecerá tal cantidad de mejoras que el anterior y ya genial «NBA Live 98» parecerá un juego de principiantes.



Todos los equipos de la NBA con sus plantillas actualizadas estarán presentes.



No faltarán los pertinentes menús repletos de opciones tácticas y estratégicas defensivas y ofensivas para aquellos que les guste asumir el rol de entrenador



Al igual que en la versión del 98, esta entrega incluirá el divertidísimo concurso de triples, en el cual podremos competir en solitario o bien realizar un concurso en toda regla contra otros participantes.



En «NBA 99» será muy frecuente realizar jugadas tan espectaculares como la que veis aquí abajo: un precioso "alley hoop" que acaba con un espectacular mate a canasta. Es el mejor baloncesto del mundo ¿o no?











Konami quiere romper esquemas ofreciéndonos una aventura de inquietante ambientación submarina. Poneos el traje de neopreno, las aletas y las gafas, y preparaos para convertiros en arriesgados buceadores.

Dolphin's Dream™

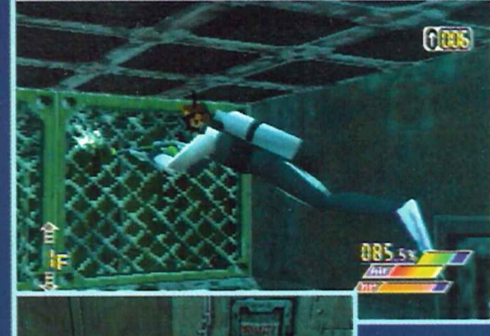
ドルフィンズ・ドリーム

Ambientación ejemplar del fondo marino en gráficos y sonidos. Mezclará relajación con tensión.

Si no se traduce, perderá gran parte de su atractivo, ya que cada misión es explicada con voces y textos.









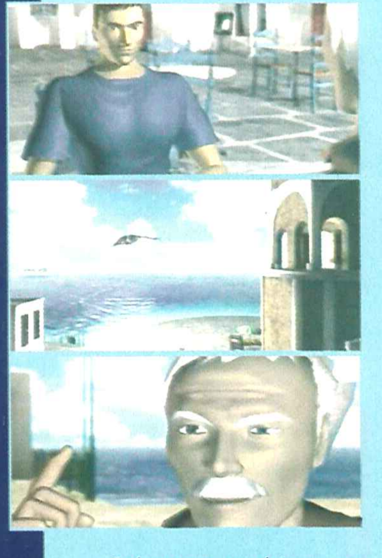
También habrá misiones en barcos hundidos, donde deberemos resolver complicadas situaciones.



Al principio no poseeremos más que un simple bañador. Con dinero, tendremos acceso a un mejor equipo.



En las cuevas submarinas tendremos que buscar algún lugar donde rellenar nuestros pulmones del ansiado aire.



Cada vez que completemos una misión, se nos obsequiará con una secuencia generada por ordenador de gran calidad en las que se nos contará el siguiente problema al que deberemos enfrentarnos.

Viaje al fondo del mar.

En «Dolphin´s Dreams» no sólo se nos invitará a bucear, sino a afrontar una gran aventura en la que nos convertiremos en un submarinista que, junto con un respetable marinero de pelo cano y su agradable sobrinita, deberá buscarse la vida hasta encontrar el gran tesoro que el legendario transatlántico de lujo, Matilda, guarda en las insondables profundidades oceánicas.

Así, deambularemos por una ciudad costera en la que, además de tiendas donde comprar equipo y vender tesoros rescatados de los fondos marinos, se nos irán proponiendo las diferentes misiones a cumplir.

Una vez bajo el agua, nos haremos cargo de las andanzas del protagonista, pudiendo disfrutar de una increíble recreación de la fauna y flora costera subacuática y de unos relajantes efectos de sonido que imitarán a la perfección la distorsionada acústica submarina.

Aparte de la placentera sensación del submarinismo, «Dolphin's Dream» también nos ofrecerá momentos de tensión salvaje, como el salvamento *in extremis* de un agonizante buzo, o el enfrentamiento cara a cara con un gigantesco tiburón. En el próximo número sabremos si Konami se lleva, además del delfín, el gato al agua.



El espectáculo del rally llega a Nintendo 64

Barro, asfalto, nieve, bólidos que apuran sus motores al máximo, pilotos de increíble pericia... toda la magia del rally está a punto de llegar a N64 con la versión del juego que conquistó a miles de usuarios en PlayStation. ¿Os atreveréis a participar?



El juego ha mejorado bastante con respecto a la versión original.

Parece que aún quedan por pulir algunos aspectos del control de los coches.



La conducción puede tornarse a veces vertiginosa, y puede llevar a nuestro vehículo a volcar en los tramos más complicados.





Hasta hace bien poco en N64 había una notable carencia de grandes juegos de coches, pero esta situación está cambiando radicalmente.

Al sensacional «F-1 World Grand Prix» de Nintendo se le unirá el mes próximo uno de los más prestigiosos simuladores de la historia de las consolas: V-Rally.

Esta versión llegará nuevamente de la mano de Infogrames y con la vitola de haber triunfado sin discusión en PlayStation. Pero, además, en esta ocasión nos encontraremos con un cartucho que traerá muchas novedades con respecto a la versión original

De esta forma, veremos un juego que no sólo nos ofrecerá un aspecto diferente, de mayor calidad en cuanto a diseño gráfico y a sensación de velocidad, sino que pondrá a nuestra disposición nuevos coches, más circuitos, y sobre todo, en respuesta de aquellos que criticaron su jugabilidad en PlayStation, un control más ajustado.

No significa esto que el juego vaya a perder su identidad en ese sentido, marcada por su carácter arcade y su extremada sensibilidad en la dirección, sino que se mostrará más amoldable a cualquier tipo de jugador.

Por apariencia, posibilidades y un prestigio merecidamente ganado, este «V-Rally 99» se presenta como uno de los grandes títulos para N64 de esta temporada.













Estos coches que veis aquí, junto con los seis de abajo, son los vehículos que podremos pilotar al comienzo del juego. Después aparecerán otros tres modelos ocultos.








El modo para dos jugadores a pantalla partida, vertical y horizontal, será uno de los grandes alicientes en esta nueva versión del juego



El juego pondrá nuestra disposición ocho circuitos diferentes, cada uno de ellos con numerosos tramos.





El mes próximo llegará a N64 «V-Rally 99» con una versión que mejorará la que arrasó hace unos meses en PlayStation.








Antes de empezar a competir podremos ajustar algunos aspectos mecánicos del coche y aumentar su rendimiento.



Un sello en alza

La compañía francesa Infogrames se está convirtiendo en una de las grandes firmas dentro del sector. Empezaron en los tiempos de Spectrum y Amiga, pero sus primeros bombazos auténticos los realizaron para Game Boy con las series de los Pitufos y de Tintín. Después vino el éxito de «V-Rally» en PlayStation, la adquisición de algunas compañías de prestigio como Ocean y hasta la creación de un canal de videojuegos propio en Francia. Ahora están apostando muy fuerte por Nintendo 64, consola para la que también han realizado «Mission: Impossible».













El «veloz» regreso de un mito

F-ZERO X

La increíble sensación de velocidad y los variados modos de juego.

El aspecto de los coches se podía haber cuidado un poco más.

Cuando nuestra loada Super Nintendo desembarcó en Europa, hace ya casi 6 años, llegó acompañada de uno de los primeros arcades de conducción capaz de transmitir una notable sensación de velocidad. Ahora, Miyamoto, su creador, recupera la idea de «F-Zero» para sacarle el máximo partido gracias al potencial de Nintendo 64.



El futurista diseño de los coches recuerda mucho al «F-Zero» de SNES, aunque detalles como los brillos o la ausencia de pixelación marcarán las diferencias.



El completo y variado abanico de modos de juego parece que no va a dejar lugar para el aburrimiento.



Los modos multijugador presentarán la misma sensación de velocidad aún cuando juguemos con 3 amigos.



El gran número de vehículos en pantalla permitirá ver colisiones y embotellamientos impresionantes.

Siempre que Miyamoto, el rey Midas del videojuego, está detrás de un proyecto, la magia se apodera de millones de hogares. Todas sus ideas, prácticamente sin excepción, han sido capaces de conquistar a los usuarios de todo el mundo, logrando además que su primera creación importante -el archiconocido Mario- marcara un estilo de juego que muchas compañías ha intentado emular.

Desde aquel primitivo «Mario Bros.» de NES, su prestigio internacional ha ido creciendo paralelamente al desarrollo de nuevos mundos y personajes -como Link o Yoshi-, alcanzando en todos los casos cifras de ventas realmente espeluznantes.

A principios de los ´90, cuando los 16 bits de Nintendo eran todavía terreno sin explorar, Miyamoto se sacó de la manga «F-Zero», demostrando excepcionalmente que podía exprimir el hardware de la consola para ofrecer uno de los juegos más rápidos que pasó por la era de los 16 bits. Ahora, a finales de la década, su abultada experiencia y la nueva consola de Nintendo le han permitido retomar su concepto sobre cómo debe ser un arcade de conducción para elevarlo a la máxima potencia.

A pesar de que a primera vista puede parecer gráficamente muy sencillo para los tiempos que corren, lo cierto es que presentará un considerable número de mejoras en este apartado, entre las que destacarán el impresionante aumento de la sensación de velocidad -que está vez mareará de verdad- o el número de vehículos que circularán en pantalla, que llegará a alcanzar la increíble cifra de 30 -todos ellos repetirán el diseño hiperfuturista que pudimos ver en SNES-.

Estas mejoras, junto con otras que os revelaremos el mes que viene, pondrán de manifiesto que la magia "Made In Miyamoto" va a seguir proporcionándonos infinitas horas de diversión.

MORTAL 4 KOMBAT

La Oscuridad llama a tu puerta.






Olvida anteriores kombates. Olvida antiguas batallas. Komienza a pensar en Mortal Kombat 4. En tres dimensiones totales. Kon más luchadores que nunka. Kon nuevas armas que podrás emplear a tu antojo. Y nuevos golpes ke te dejarán pasmado. Es la sekuela ke todos esperábamos. Es Mortal Kombat 4.



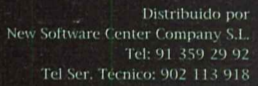










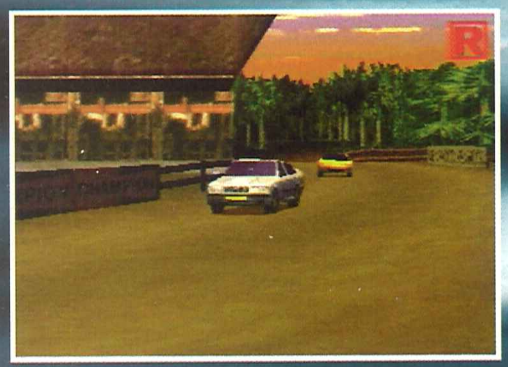


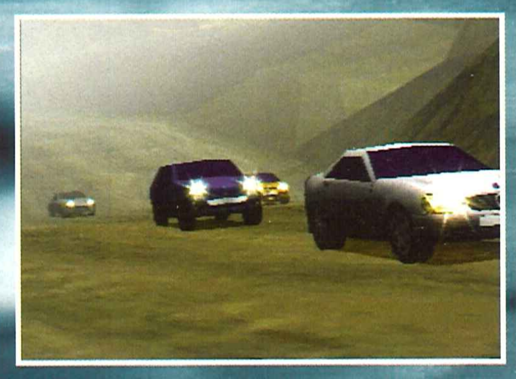


El príncipe de las carreras.



¡Eh!, ¡Su Majestad!, ¡«Gran Turismo»!, vaya usted acomodando algún aposento para la llegada de Don «C3 Racing», que viene para quedarse en el palacio que usted tan confiado habita. No se extrañe, este caballero viene apoyado por Infogrames y con el antecedente de «V-Rally». Pero siga limpiando, siga, mientras le explico...







Todavía no está finalizado el juego, pero ya hay rumores en forma de versión *beta* que hablan de que «C3 Racing» ofrecerá diez localizaciones diferentes de todo el mundo, magníficamente representadas, con tres tramos cada una.

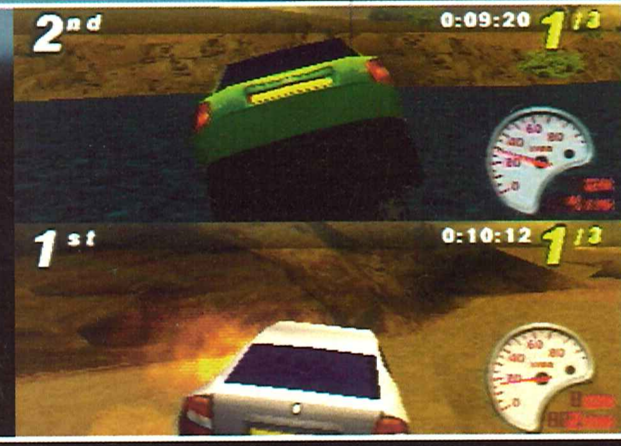
También se oye por ahí la enorme cantidad de coches de marcas reales (de todo el globo también, incluyendo el Viejo Continente) que amenizarán, a la vez que harán más difícil, la elección de vehículo en los menús, siendo de dominio público la cantidad de retoques -se dice que casi cincuenta diferentes- que podremos hacerle a nuestro vehículo. Se le ha caído esta bujía. De nada, Su Majestad.

Incluirá varios modos de juego, uno arcade, otro con campeonatos de diferentes categorías, pantalla partida para dos jugadores... Sí, sí, se parece un poco a usted, de hecho, los coches también reflejarán en su superficie los rayos de luz, y se ladearán y rebotarán gracias a la amortiguación.

Como veo que sonríe con sarcasmo, le diré que, además, habrá diferentes climatologías, con una lluvia -y se lo juro por Sony- que mojará hasta el mando de lo real que parecerá, y también osará blandir circuitos nocturnos con una fuente de luz para cada vehículo, de forma que irán iluminando el oscuro camino.

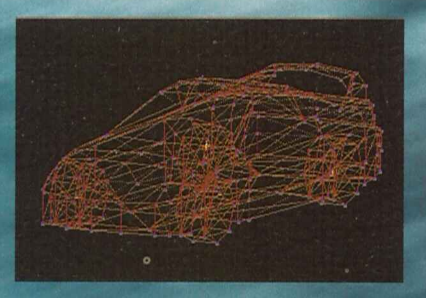
Para rizar el rizo, estará permitido atajar campo a través durante las carreras y... pero, ¿qué hace?, yo no tengo la culpa, Majestad. ¿Pierde usted aceite...? al menos, ¡no me atropelle!. Cálmese hasta que aparezca el mes próximo y disfrute hasta entonces de su trono, que de momento «C3 Racing» parece menos suave, extenso y rápido que usted... aunque también tengo que decir que es igual de guapo en cuanto a gráficos...

¡Ya está bien, su Majestad!, ¡por favor, quíteme ese neumático de encima!



«C3 Racing» incluirá la opción para dos jugadores a pantalla partida, que podremos elegir en cualquiera de los diferentes modos de juego, y que nos permitirá también que cada jugador elija vista entre tres diferentes. La posibilidad de empujar al "compañero" a los ríos y lagos de los circuitos le dará mucha más emoción a las carreras.






Aquí tenéis una muestra del trabajo que lleva realizar sólo uno de los innumerables modelos de coches que se incluirán en «C3 Racing». Primero hay que diseñar la malla a partir de los vértices de la carrocería del original, más tarde, con los polígonos ya coloreados, se introduce el sombreado y los reflejos de acuerdo con la posición de la fuente de luz que recibe el coche. Queda bien, ¿eh?



Salta a la vista, pero no está de más recalcarlo: el apartado gráfico de «C3 Racing» promete ser verdaderamente ALUCINANTE.

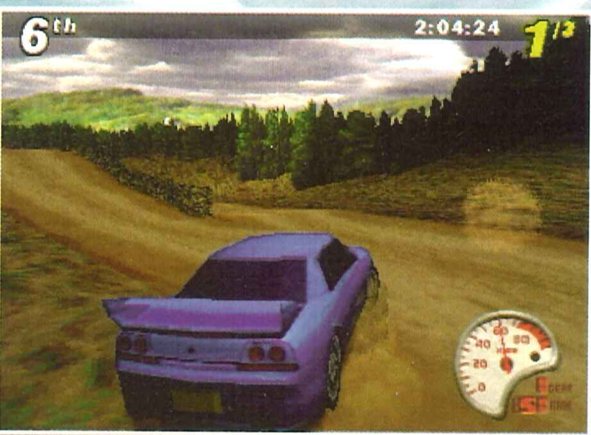


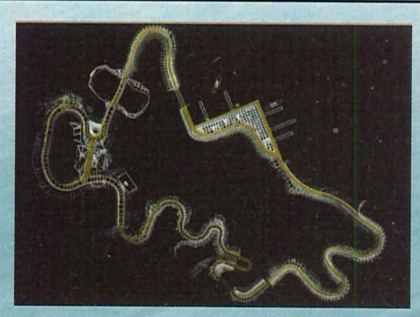
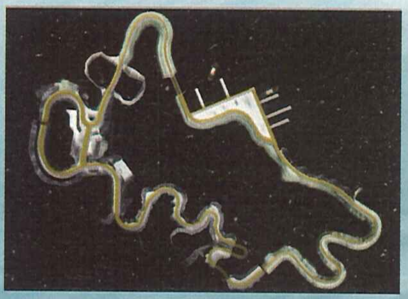


En gráficos y cantidad de opciones mecánicas, está a la altura de «GT».

En la beta que hemos jugado, hemos notado un comportamiento poco realista de los vehículos.





Preparar cada uno de los 10 circuitos que incluirá el juego, tampoco es una futilidad. Primero, a diseñar el recorrido para que resulte jugable, después, los polígonos para dar volumen y la textura para hacer creíble cada terreno, y, por fin, la colocación de los adornos en forma de sprite.



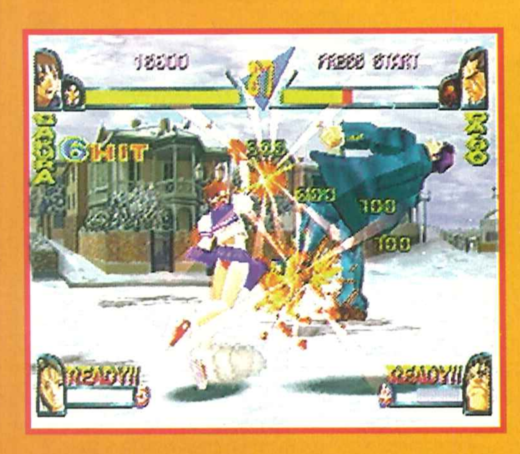
Los juegos de luces y la representación de las diferentes condiciones atmosféricas ofrecerán un realismo total.

Este nuevo simulador de carreras promete tantas cualidades gráficas, jugables y de opciones, que se convierte en un serio candidato a ocupar el trono en el género.













¡A la salida te espero!

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

Institutos enfrentados, pandillas de estudiantes peleones, y aguerridos profesores de la E.S.O. son, a grandes rasgos, los elementos que Capcom utilizó para una de sus últimas Coin Ops de lucha que ahora, transcurrido un año desde su estreno en los salones, se prepara para arrasar en PlayStation.

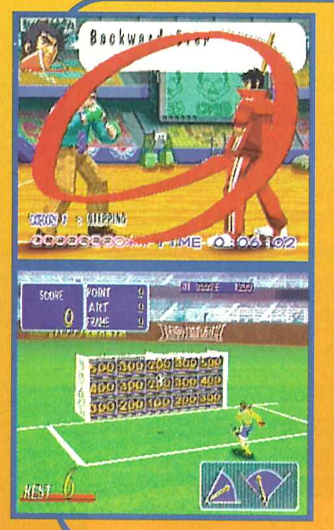
En el juego no faltarán las llaves de dolorosas consecuencias, existiendo incluso golpes especiales que consistirán en una espectacular sucesión de presas que terminarán con un impresionante chasquido cartilaginoso.

¿Solo o con "leches"?





Uno de los mayores atractivos será la posibilidad de ejecutar los "especiales" bien en solitario o bien con la ayuda de nuestro compañero, tal y como vimos en «Street Fighter vs X-men». Dentro de estos últimos veremos movimientos tan espectaculares y demoledores como un doble Hadoken o un doble Sho Ryu Ken.



CD-Evolution

El juego tendrá 2 CD´s. El primero será una copia exacta de la recreativa, mientras que en el segundo encontraremos, entre otras sorpresas, más modos de juego, como un entrenamiento muy parecido al de «S.F. EX» o un minijuego de habilidad con el fútbol como protagonista.





Entre el amplio plantel de luchadores encontraremos deportistas, estudiantes, profesores, entrenadores e incluso el director de un instituto, alcanzando en total la increíble cantidad de.26 personajes.

La conversión para PlayStation superará a la recreativa, ya que se incluirá, además de un CD con el arcade original, otro que ofrecerá más modos de juego.



La típica jugabilidad y adicción "Made In Capcom". Toda una garantía.



Parece que los luchadores van a tener pocos movimientos especiales.









Capcom es una de las pocas compañías -junto con Namco- que no necesita presentación cuando nos referimos al nutrido género de los juegos de lucha. Empezando por el título que marcó época y fijó los patrones para los simuladores tipo "versus" -el archiconocido «Street Fighter»-, Capcom ha cosechado éxito tras éxito, creando sagas de una calidad que pocas veces se ha visto superada.

En esta ocasión, «Rival Schools: United by Fate» se aleja de sus títulos más famosos para ofrecernos, valga la paradoja, un nuevo juego formado por los elementos más característicos de sus anteriores juegos de lucha. Me explico. El sistema de juego combinará, por ejemplo, las selección de dos luchadores -que intercambiaremos entre rounds-, los especiales combinados y los supersaltos de «Street Fighter vs X-Men», con la apariencia poligonal de «S.F. EX» y con una serie de movimientos y combos pertenecientes a otros títulos de Capcom. Por supuesto, todo este dechado de posibilidades no sacrificará su jugabilidad, sino que la potenciará hasta límites realmente impresionantes.

Pero lo mejor de todo es que el grupo de programación de Capcom especializado en juegos poligonales de lucha -el 3D Fighting Development Team- creó un pack especial para el mercado japonés, compuesto por 2 CD´s, que -esta sí es una buena noticia-, llegará también a nuestro país.

El primero de los dos compactos será una perfecta conversión de la recreativa, para que los más puristas puedan disfrutar del arcade original. Por otro lado, el segundo disco llegará plagado de novedades, varios modos de juego y otras numerosas sorpresas.

En ambos casos tendremos nada más y nada menos que 26 luchadores para escoger, agrupados por escuelas o por categorías.

En suma, «Rival Schools: United By Fate» promete ser uno de los juegos de lucha más completos y divertidos de la historia, lo cual ya es mucho prometer...

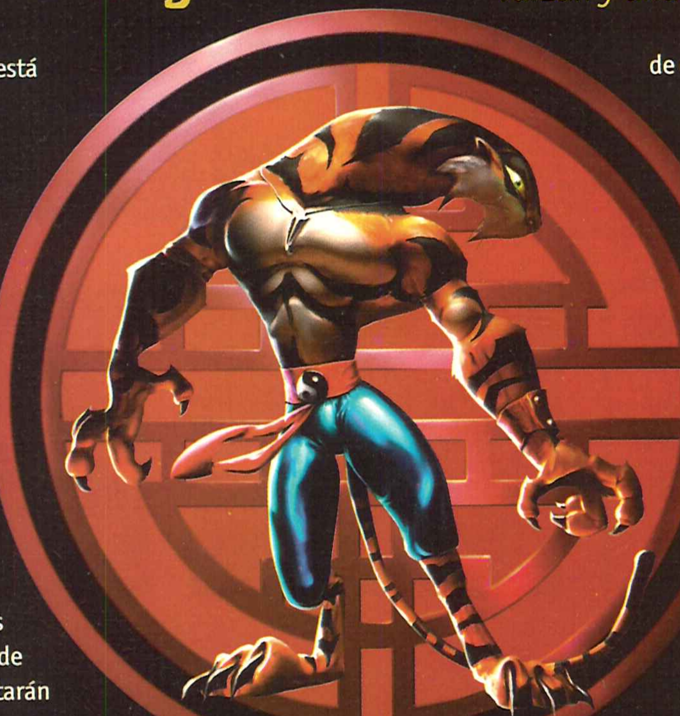
T'AI FU™
Wrath of the Tiger

Una bestia de pelea

Camina con sus extremidades inferiores, vive en la jungla y se cubre las vergüenzas con un pantalón. No, no es Tarzán. Sigamos: sabe Tai Chi y Kung Fu, tiene la piel rayada... ¡que no, que no es el hijo de Tarzán y una cebra karateka, bestia!

Por si aún no está claro, Activision está preparando una aventura de artes marciales que tendrá como protagonista a un tigre. Éste conjuntará las cualidades de cualquier felino y un aprendiz de Bruce Lee, con lo que podrá andar a dos o cuatro patas como un gazapo, atacar con sus zarpas como una exnovia, saltar como... pues... como un tigre, y hasta permitirse el lujo de hacer uso de las artes marciales.

En nuestras andanzas a través de los escenarios 3D -que representarán desde una luminosa selva hasta un puerto marítimo-, nos las tendremos que ver con animales de crueles instintos que también disfrutarán de cualidades humanas, algunos de ellos equipados con contundentes armas.



La cámara también tendrá cierto protagonismo, de forma que irá escogiendo la mejor vista para cada situación, acercándose en las escenas de lucha o dejando un plano fijo para las localizaciones más grandes, además de esconder hábilmente la entrada a algunas zonas secretas.

La programación todavía está en curso, pero, a pesar de la extraña jugabilidad de la beta que ha caído en nuestras manos, «Tai Fu» se vislumbra como una original aventura de parajes salvajes llena de plataformas y acción. Dentro de poco podremos oir sus rugidos en PSX.







Tendremos una barra de energía como en cualquier juego de lucha, y también movimientos del mismo estilo, realmente impactantes tratándose de un tigre.



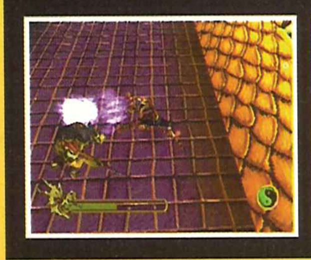


HA-DO-KEN'S FELINOS



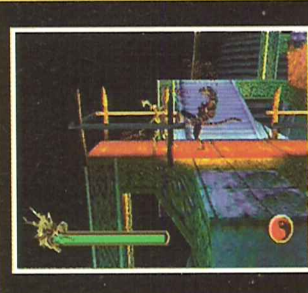


Con los consabidos movimientos circulares de la cruceta más la pulsación de un tal botón psíquico, nuestro protagonista podrá atacar con bolas y explosiones de energía, además de levitar.



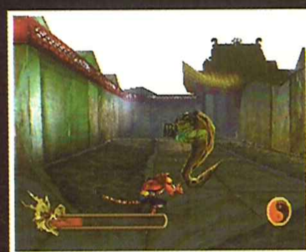












Lucharemos contra ofidios con guantes de boxeo, una señora albatros de unos cuatro metros de envergadura, o un leopardo,veloz como un Jaguar XJ220 trucado.

La FÓRMULA del éxito

FORMULA 1 98







Enfrentarse a la tercera entrega de una saga no debe ser nada sencillo, y más en un tipo de juego en el que, por su propia naturaleza, no se pueden hacer cambios sustanciales (si los coches empiezan a volar o se les incluye un cañón laser, ya no sería un juego de Formula 1...).

Si además contamos con que las anteriores versiones ya habían alcanzado un nivel impresionante y que PlayStation, aunque tiene todavía mucho que demostrar, no puede hacer milagros, la empresa se torna aún más complicada.

Os cuento todo esto porque hay que reconocer el mérito que tiene Visual Sciences (el equipo de programación que ha sustituido a Bizarre) al haber conseguido incluir una notable serie de mejoras y novedades más que interesantes a la más prestigiosa saga de Fórmula 1 de la histora.

Por supuesto, el juego sigue ofreciendo todo el espectáculo de esta competición con todos sus circuitos, escuderías, coches y pilotos reales -actualizados para esta temporada-, gracias a que Psygnosis es la única compañía que posee la licencia oficial del Campeonato Mundial de F-1.

Tampoco faltan las innumerables opciones de otras ocasiones, que permiten adaptar el juego a cualquier tipo de usuario independientemente de su habilidad y experiencia, así como un puñado de elementos mecánicos para que los que gustan de estas cuestiones se lo pasen en grande mejorando las prestaciones de su vehículo.

Todo esto ya es suficiente para que un juego de coches llegue a lo más alto. Pero ya lo vimos también en las anteriores entregas...¿Qué ofrece entonces esta versión del 98.

Pues para empezar se ha retocado sensiblemente el control de los coches. Ahora conducir en el modo arcade resulta más sencillo, mucho más divertido, sin perder por ello un ápice de realismo. De esta forma, cualquier usuario podrá pasarlo en grande sin necesidad de atender a otras cuestiones que no sean elegir un monoplaza y ponerse a correr como loco.

Después llegan las pertinentes mejoras técnicas, sobre todo en cuanto a resolución y diseño de los vehículos, la inclusión de nuevas vistas y alguna que otra nueva opción.

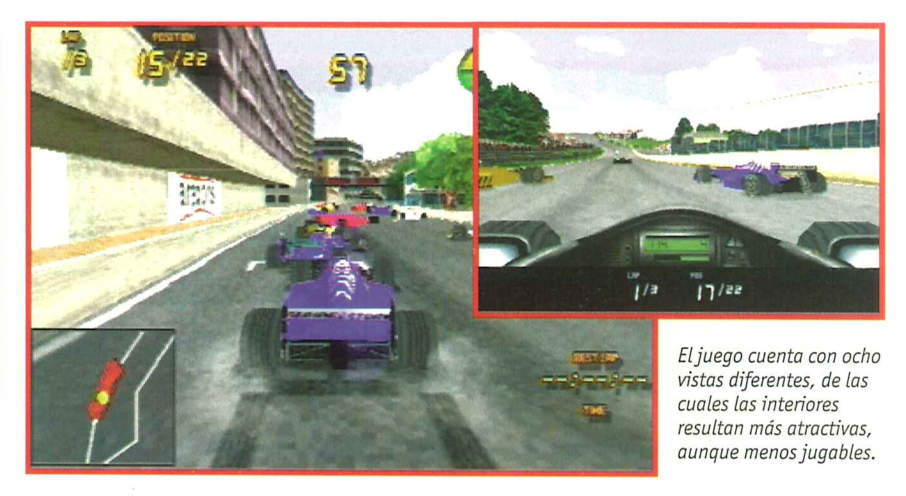
Dejo lo mejor para el final. En la versión del 97 ya se incluyó un modo para dos jugadores a pantalla partida. Pues bien, ahora podemos "linkar" dos consolas para que puedan participar hasta cuatro jugadores a la vez. Además, se presenta un nuevo modo de juego, el Challenge, que plantea diferentes retos a cumplir por el jugador.

Todo esto resulta en una entrega actualizada, con buenas y destacables novedades -aunque no revolucionarias-, y hace de «F-1 98» una oferta ineludible para los fans de la Fórmula 1 en particular y de los simuladores de coches en general.

Manuel del Campo



En las carreras de larga duración la entrada en boxes se hace imprescindible. De todos modos, tu equipo estará en contacto permanente contigo para sugerirte cuándo debes parar a realizar los ajustes mecánicos.



El juego cuenta con ocho vistas diferentes, de las cuales las interiores resultan más atractivas, aunque menos jugables.

MODO ARCADE





La forma más sencilla de correr sin necesidad de complicarse la vida, a menos que se quiera aumentar la dificultad incluyendo los daños en el vehículo o el desgaste de neumáticos. En las carreras habrá que ir cumpliendo los tiempos de paso, y la máquina nos ofrecerá un pequeño mapa para poder seguir el trazado del circuito y nuestra situación en carrera. La conducción es tan sencilla como divertida.

Esta nueva entrega de «F-1» se convierte en la mejor de su historia, ya que ofrece mejoras en sus aspectos gráficos, en su jugabilidad y en la variedad de opciones.





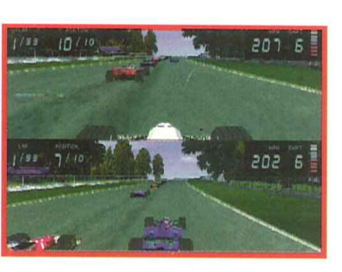
OPCIONES DE TODO TIPO

Además de las opciones para configurar las carreras (climatología, daños del vehículo, ayudas en la conducción...) el juego también incluye una serie de opciones mecánicas -como vimos en las otras dos entregas-, mediante las cuales podremos variar un amplísimo número de elementos de los vehículos.



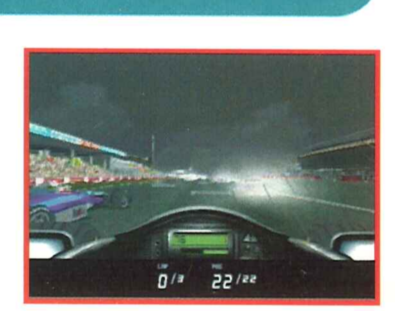
MODO 2 ó 4 JUGADORES







En el modo para dos jugadores se presenta una de las grandes novedades para esta versión. Además de poder competir con un amigo a pantalla partida, se pueden "linkar" dos consolas con sus respectivos televisores para que puedan competir hasta cuatro jugadores simultáneamente en una misma carrera. La diversión en esta competición múltiple, está asegurada.







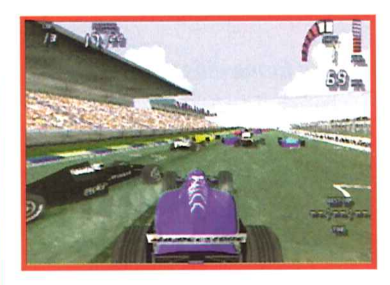
MODO CAMPEONATO






Una vez más, el modo Campeonato vuelve a convertirse en la gran estrella de esta serie. Su gran atractivo es que nos propone participar en un Campeonato del Mundo idéntico al que en la realidad disputan Schumacher y compañía. Habrá vueltas de entrenamiento, clasificación , tablas de puntuación, carreras en todos los circuitos... en fin, una auténtica pasada para disfrutar a tope del mundo de la fórmula 1.





La Inteligencia artificial de los coches manejados por la máquina ha sido ligeramente mejorada.

INFORMACIÓN DE PISTA




Otra de las novedades de esta tercera entrega es la información de cada carrera. Además de los datos de cada circuito, podremos disfrutar de un recorrido previo en el que se nos ofrecerán comentarios técnicos sobre cada tramo.





PILOTOS Y CIRCUITOS




«F-1 98» cuenta también con la licencia oficial de la FIA, con lo que están presentes todos los pilotos, escuderías y circuitos que estamos viendo en esta temporada en el Campeonato del Mundo.

MODO CHALLENGE




Para esta tercera entrega, se ha incluido un nuevo modo de juego en el que la máquina nos plantea diferentes retos del estilo de: "eres Schumacher y empiezas en la tercera posición y tienes que acabar al menos segundo".

Cada vez que vayamos superando los diferentes retos, la máquina nos irá planteando pruebas cada vez más difíciles y de mayor duración.



Los comentarios en castellano están realizados por Balba Camino y Jaime Sornosa, dos grandes especialistas en la modalidad, y además se incluyen otras voces que ayudan al piloto desde boxes.



Al igual que en las anteriores versiones, podemos optar por participar en carreras de sólo tres vueltas o competir de la forma más real en carreras que pueden durar hasta un par de horas.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Psygnosis
Programación:	Visual Sciences
Nº de jugadores:	De 1 a 4 (Link)
Nº de fases:	Campeonatos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM

GOLPE A GOLPE









Si decidimos optar por una competición real en la que nuestro coche sufra daños, habrá que conducir con la máxima precaución, pues nuestro monoplaza puede incluso perder piezas -empezando por las ruedas- a la más mínima colisión.

Un despiste puede dar al traste con una buena carrera.

MODO TIME TRIAL

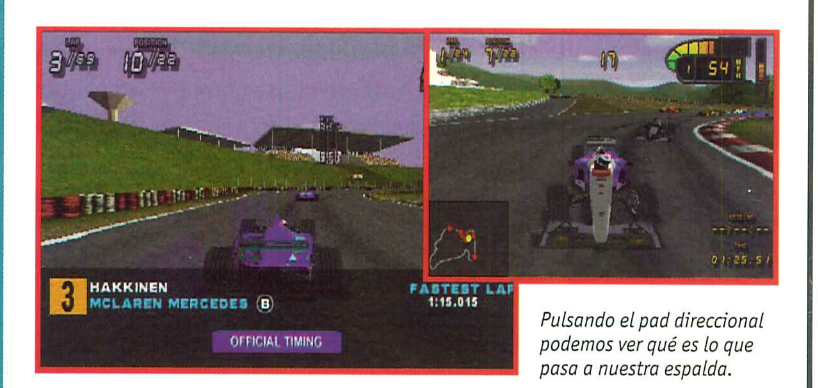




Qué mejor manera de practicar e ir conociendo a fondo los trazados de los circuitos que participar en este modo Time Trial en el que nuestro objetivo es intentar ir lo más rápido posible para conseguir batir los records del circuito.

La máquina se encarga de marcar nuestros mejores tiempos y guardarlos en la información del juego.

Los menús traducidos y las voces en castellano, tanto de los dos comentaristas como de los mecánicos, redondean un juego auténticamente de bandera... a cuadros.



Pulsando el pad direccional podemos ver qué es lo que pasa a nuestra espalda.





GRÁFICOS: 95
El aspecto general sigue siendo sobresaliente, y se han mejorado la resolución y el diseño de los vehículos.

SONIDO: 95
Los efectos y melodías mantienen un gran nivel, pero la inclusión de los dos nuevos comentaristas y las voces de los mecánicos en castellano es todo un lujo.

JUGABILIDAD: 95
Ha mejorado respecto a la versión anterior, ya que el control de los coches en el modo arcade resulta más sencillo.

DIVERSIÓN: 94
Toda la que se desprende de vivir en tus propias carnes una carrera de Fórmula 1, con todos y cada uno de sus detalles fielmente representados.

VALORACIÓN: 95
Psygnosis, o mejor, Visual Sciences, se enfrentaba a un reto muy difícil: mejorar su ya genial «F-1 97». Finalmente han conseguido superarlo, retocando ligeramente la calidad gráfica de la saga, ajustando el control de los coches, e incluyendo un par de modos de juego nuevos, todo esto teniendo en cuenta que estamos hablando de un título que ya rozó la perfección en la versión del 97.
Aunque el juego no ofrece nada revolucionario con respecto a la anterior entrega, lo cierto es que «F-1 98» es una auténtica joya que se convierte en un "imprescindible" para los amantes de la velocidad.

ALTERNATIVAS:
Si lo que os gusta es la Fórmula 1, no os molestéis en buscar otra cosa: este es "el juego". Ahora bien, la competición urbana es territorio de **«Gran Turismo»** y los rallies de **«Colin McRae»**.



Spyro the Dragon

El resurgir de los DRAGONES

Un pequeño y simpático dragón violeta es el encargado de traer la magia de las mejores plataformas 3D a PlayStation. El juego, de colores suaves y tiernos personajes, nos recuerda a los títulos típicos de Nintendo donde un marcado aspecto infantil esconde una jugabilidad endiablada y más ardides de los que se presagia en un principio.

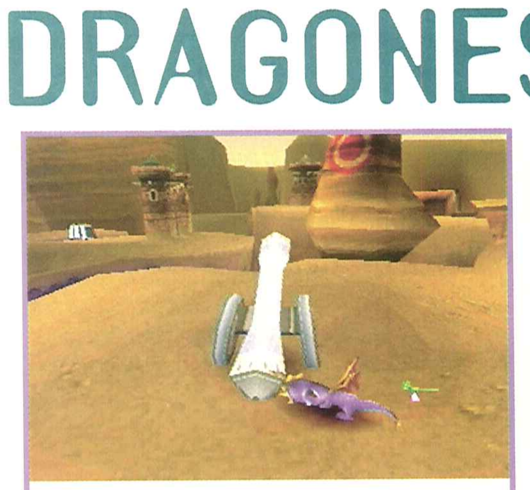
De este modo, con «Spyro the Dragon» Sony vuelve a demostrar que PlayStation quiere -y puede- satisfacer a cualquier tipo de público y que no se arredra ante ninguna dificultad técnica.

Y es que uno de los aspectos que más llama la atención de este compacto es el asombroso manejo que realiza de las 3D. El héroe de esta aventura se moverá libremente por escenarios tridimensionales en los que el horizonte se dibuja con una nitidez meridiana. La velocidad de desplazamiento del dragón y de todo su entorno es asombrosa y ni un sólo polígono se mueve medio milímetro de su sitio. Las texturas son bastante simples, pero colocadas con tal habilidad y abusando de tal modo del color que resultan mucho más efectistas que otros juegos con más aires tecnológicos. Todo esto, además de proporcionar un aspecto visual de lo más atractivo, consigue que jugar sea una delicia por la suavidad de los controles y el atractivo de los decorados.

La base del argumento consiste en rescatar a los treinta últimos dragones convertidos en estatuas de cristal por la magia del malo de turno. Spyro, un cachorro de dragón, debe ir visitando distintos mundos dentro de los que se esconden las entradas a los distintos escenarios.

Las entradas serán libres y bastará con encontrarlas, sin embargo, para cambiar de mundo necesitaremos viajar en globo y el piloto de éste nos exigirá algún pago previo, que bien puede ser encontrar cierto número de dragones, de joyas o de huevos de dragón.

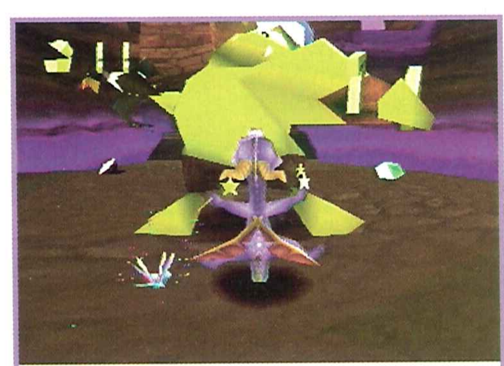
Así pues, deberemos entrar en cada mundo e intentar rescatar a los dragones mientras procuramos hacernos con la mayor cantidad ►



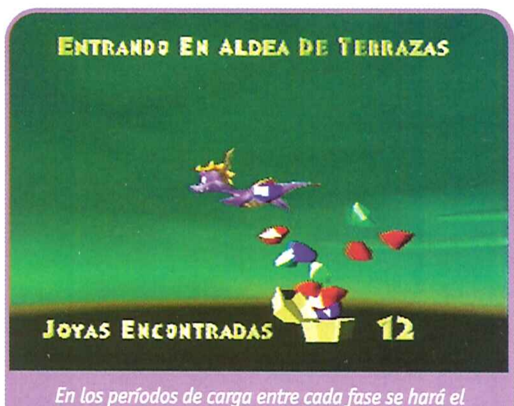
Habrá ocasiones en las que tendremos que demostrar algo de astucia, como por ejemplo, usando los cañones para derruir molestas montañas o acabar con enemigos.



Todos los mundos tienen un número determinado de joyas y de dragones escondidos. En esté menú podemos ver las estadísticas de cada mundo y de cada nivel.

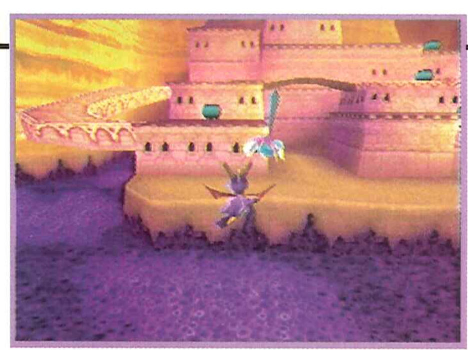


Spyro, además de lanzar fuego, puede embestir a sus enemigos, ahora bien, algunos monstruos demasiado grandes pueden dejarle algo aturdido...



En los períodos de carga entre cada fase se hará el recuento de las joyas que hemos encontrado, las cuales se irán acumulando. Para dar el juego por completamente concluído hay que recoger todas las joyas. Hay unas... ipicomil, más o menos.





«Spyro» es un título de una enorme calidad gráfica y ofrece una jugabilidad que sabe ajustarse a las exigencias de todo tipo de usuarios.



Esta es la principal arma de Spyro: su fuego interior. Como veis, el dragoncillo es pequeño pero matón.



Así son las entradas a los distintos niveles dentro de cada mundo. No hay que cumplir ningún requisito para entrar, sólo hace falta localizarlas, lo cual es a veces un poco más complicado de lo que pudiera parecer.





Objetos variados y otros personajes



COFRES. *Cajas, baúles y similares pueden ocultar joyas, vidas extra y todo tipo de ayudas en su interior.*



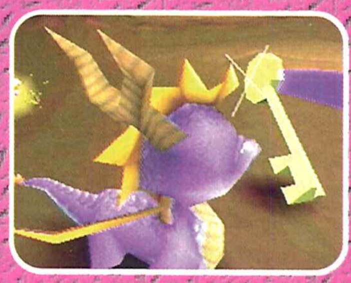
DRAGONES. *Estas figuras con forma de dragón son vidas extra. Suelen estar en cofres de forma especial y con ojos.*



MARIPOSA. *Si matamos pollos o cabras aparecen mariposas que serán tragadas por la libélula, que es la energía de Spyro.*



HUEVO. *Las seres azules que se burlan de Spyro son ladrones de huevos. Hay que perseguirles para quitarles el botín.*



LLAVE. *En cada fase hay una llave y un cofre cerrado. Suelen estar escondidos y son básicos para dar con todas las joyas.*



JOYAS. *Las hay de varios colores y valores. Para acabar el juego hemos de recoger todas las que haya en cada nivel.*

Durante el juego vamos a encontrar varios tipos de ítems diferentes. La mayoría no tienen más utilidad que la de ser un simple reto personal: encontrar todas las joyas, todos los dragones, todos los huevos... Otros, sin embargo, nos ayudarán directamente, aumentando nuestra energía o añadiendo vidas extra a nuestro marcador.

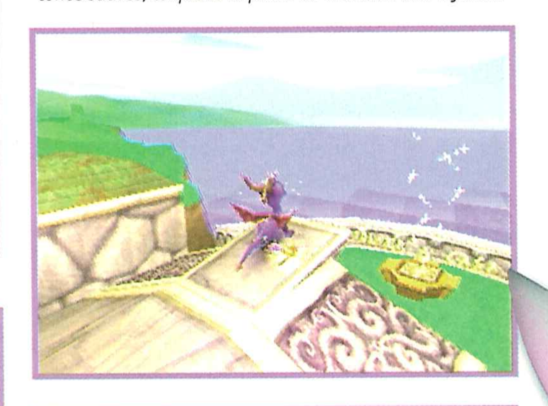
La verdad es que no es un juego donde abunden los ítems de extraños poderes.



Los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos en el juego son, en su mayoría, enormes. La verdad es que sorprende ver la gran variedad de personajes (estos que aquí veis no son más que una pequeña muestra) aunque también es cierto que, en general, casi ninguno resultará excesivamente difícil de eliminar.



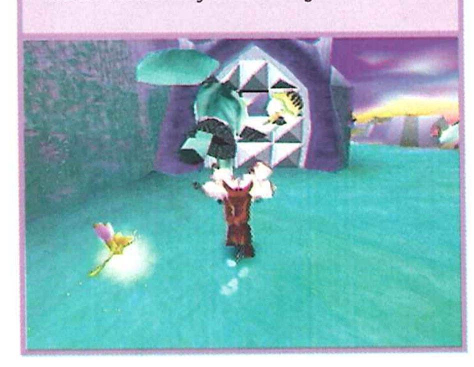
El colorido del juego es, en la mayoría de las fases, de tonos suaves, lo que le imprime un marcado aire infantil.





Las hadas moradas besarán a Spyro poniéndole colorado, pero no de vergüenza: el beso de estas hadas aumenta el poder de su fuego durante un breve período de tiempo y así podrá eliminar ciertos obstáculos y a los enemigos más duros.

Si los enemigos normales son grandes, imaginaros cómo serán los enemigos finales...







➤ posible de joyas o huevos de dragón. De hecho, podemos salir y entrar de las fases cuantas veces queramos, pero para dar el juego por concluido debemos encontrar todos los secretos que se ocultan en cada una de ellas.

Cada fase tendrá su personalidad propia y podrá ser un castillo de lleno de caballeros y orcos, una montaña habitada por brujos, una ciudad en el desierto, unos escarpado acantilados, un laberinto de grutas... Investigar a fondo cada uno de estos niveles será fundamental y aunque al principio resulta bastante sencillo dar con todos los secretos, luego las cosas se van complicando y deja de ser el juego infantilón del principio. Aún así no es excesivamente complejo y los jugadores más talluditos pueden encontrarlo bastante fácil, aunque es tan largo y variado que siempre te apetece seguir jugando aunque sólo sea para saber qué viene después. Tanto es así, que cuando la dificultad empieza a hacerse ajustada estás ya tan picado con el juego que incluso empiezas a desear que vuelva a ser fácil para no "perder tanto tiempo".

«Spyro the Dragon» es un juego orientado más bien hacia los más jóvenes. tanto por su aspecto como por su facilidad inicial. Sin embargo, ningún amante de las plataformas y de las aventuras 3D debería dejar de probarlo: podría arrepentirse.

Sonia Herranz

A volar, que son dos fases

Hay varias fases que Spyro tiene que hacer volando. En cada una de ellas se le proponen distintos retos tales como pasar por aros, destruir aviones o barcas, coger cajas... todo ello debe ser completado en un máximo de tiempo. Hacer cada misión por separado es sencillo, pero hacerlas a la vez requerirá bastantes horas de vuelo.





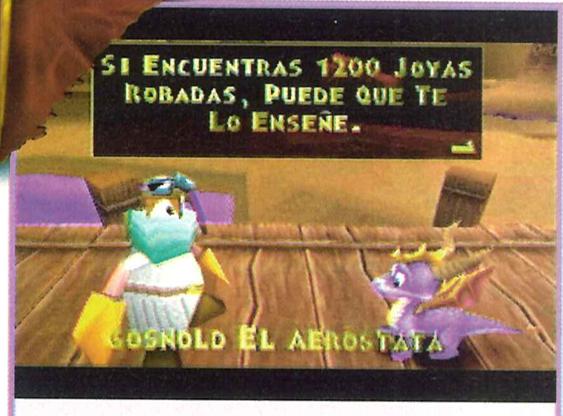




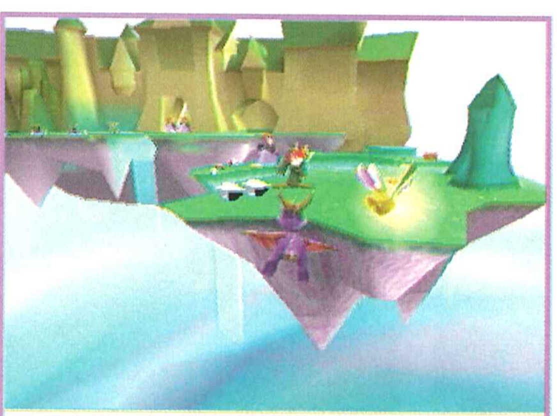
El dominio sobre las tres dimensiones que demuestra Spyro es total y, ya sea andando o volando, este pequeño dragón recorrerá escenarios de una enorme belleza.





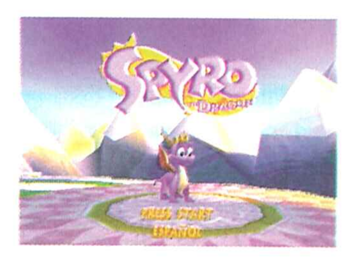


Para ir de un mundo a otro deberemos recurrir a los aeróstatas, quienes sólo accederán a llevarnos si cumplimos sus deseos. Como veis, los textos están en castellano.



Spyro puede planear durante breves períodos de tiempo. La duración de su vuelo dependerá de la altura desde la que salte: es bueno practicar antes de probar saltos difíciles.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA/PLATAFORMAS
Compañía:	SONY
Programación:	INSOMNIAC
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	35
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 95
Impecables. Resultan impresionantes por la belleza de los escenarios, por la perfecta sensación de tridimensionalidad y por los suaves y precisos movimientos del dragón. Algo infantiles, eso sí.

SONIDO: 91
Las voces están dobladas al castellano. Las melodías son pegadizas y resultonas, así como los FX.

JUGABILIDAD: 94
El dragón se deja manejar con gran soltura, aunque al principio hay que hacerse con las 3D y el movimiento de las cámaras. Volar es algo más complicadillo.

DIVERSIÓN: 95
Resulta divertidísimo moverse por los amplios mapeados 3D descubriendo nuevos escenarios y nuevos retos. Aunque al principio el juego es demasiado fácil, su variedad y simpatía acabarán por atrapar a cualquier tipo de usuario.

VALORACIÓN: 94
«Spyro the Dragon» es uno de los juegos más atractivos gráficamente de cuantos se han visto en una consola. Además, su jugabilidad es muy versátil, ya que puedes tratar simplemente de pasar de mundo (lo cual suele resultar bastante sencillo), o "trabajarte" a fondo cada escenario hasta descubrir todos sus secretos. De esta forma, tanto los más jóvenes como los más expertos en las aventurillas encontrarán un juego a su medida. Un juego muy bonito, muy variado, muy divertido, con mucho encanto, sencillo... una gozada, vamos.

ALTERNATIVAS:
«Gex 3D» es la alternativa más "adulta", aunque también más plataformera. La verdad es que no hay otro juego igual para PSX. Lo más parecido -salvando las distancias- podría ser «Super Mario» para N64.

Abe's Exoddus

Plataformas para listos

Cuando un juego tiene por protagonista a una criatura entrañable, con carisma y personalidad, tiene garantizado la mitad del camino hacia el éxito. Si además, el esmero puesto en la creación del personaje se comparte con la elaboración de un argumento que se enlaza perfectamente con la acción y se nos ofrece todo envuelto en un ambiente de gran atractivo gráfico, entonces casi se puede asegurar su triunfo.

Y es que los chicos de Oddworld han hecho lo imposible para que desde el principio esta saga tuviera una entidad propia que le alejara de ser un simple juego de plataformas. Aquí, cada personaje adquiere su parte de protagonismo en la elaborada historia, en el ecosistema de este peculiar mundo, y todos y cada uno de los seres interactúa con los demás de una manera diferente.

Nuestra función al ponernos en la piel del mudokon Abe es, precisamente, sacar el máximo partido posible a las particularidades de cada criatura y aprender al mismo tiempo a adaptarnos a las condiciones del entorno. «Oddworld» es el juego de los detalles y cuantas más horas dediquéis a desentrañarlo, más y más sorprendentes aspectos iréis descubriendo.

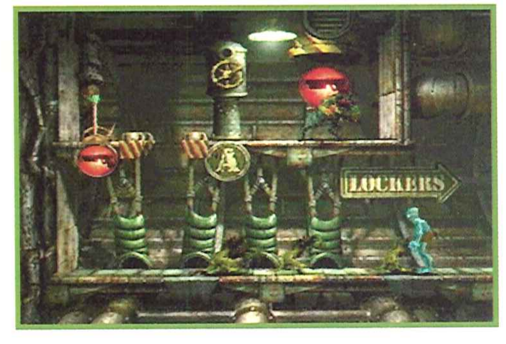


Hablando más concretamente de este «Abe's Exoddus», os diremos que se trata de un plataformas cargado de puzzles que sigue con precisión el sistema que caracterizó a la primera parte. Es decir, nuestro objetivo principal consiste en salvar al mayor número posible de mudokons, para lo cual se nos van proponiendo una serie de desafíos consecutivos que pueden obligarnos a movernos por varias pantallas del mapeado hasta dar, por ejemplo, con el modo de abrir una puerta o con la forma de eliminar a un enemigo. Una vez superado cada reto, nos encontraremos con otro nuevo que volverá a exigir de nosotros tanto una notable inteligencia como una enorme habilidad.

Afortunadamente, cada vez que consigamos resolver un ➤



Igual que en la primera parte, podremos disfrutar de un montón de escenas renderizadas que nos pondrán al tanto del desarrollo de la historia. ¿La calidad? Envidiable.



Una de las novedades: los malvados sligs son débiles y paticortos y necesitan patas biónicas para convertirse en peligrosos guardianes. Si los pillas dormidos como aquí...



Habrá zonas plagadas de puertas, cada una de las cuales nos propondrá un reto diferente: si queremos que se abra la puerta principal debemos cerrar antes las demás.



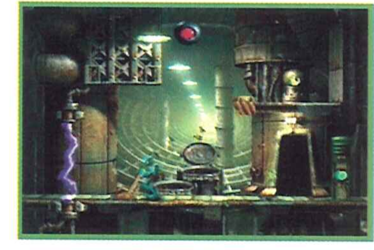




El entrañable Abe regresa a PlayStation protagonizando un juego que, como la primera parte, te exigirá una gran habilidad y, sobre todo, un alto coeficiente intelectual.



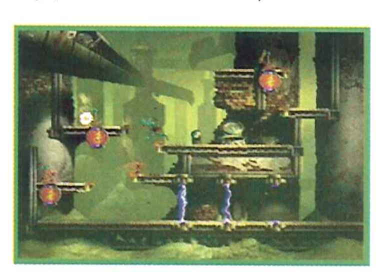




Las palancas activarán o desactivarán todo tipo de dispositivos. Es conveniente saber imaginar su utilidad antes de tirar de ellas.



Los fleechs golpearán a Abe con su larga lengua hasta que terminan por tragárselo: hay que huir de ellos lo antes posible.



En muchas ocasiones la imagen se verá notablemente reducida para mostrar más elementos simultáneos en la pantalla.

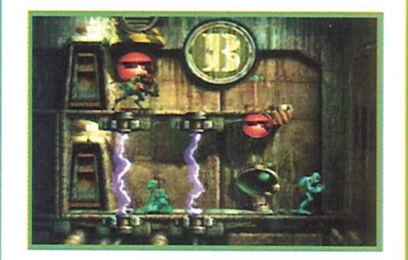
Celdas de espíritus





Nuestra misión consiste en liberar a los espíritus de nuestros antepasados presos en estas trampas para fantasmas. Al hacerlo, conseguiremos abrir puertas y en ocasiones nos concederán poderes especiales, como el de hacernos invisibles a los enemigos.

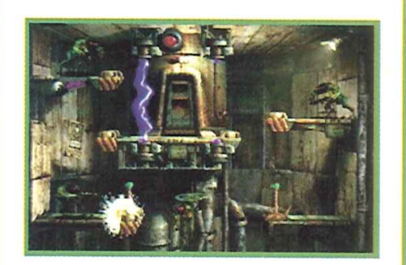
Un tipo persuasivo



Abe seguirá pudiendo poseer el cuerpo de los sligs y usarlos después para disparar, activar palancas o dominar a los slogs...



...pero ahora también podrá entrar en el cuerpo de los Scrab, con los que podrá atacar y despedazar a cualquier enemigo.



Los sligs voladores son presa fácil para los poderes mentales de Abe: así, podrá volar, tirar bombas y pulsar palancas.



Los glukkon son ahora enemigos de campo y pueden ser poseídos por Abe: muy útil para darles órdenes a los sligs.



En el cuerpo de un tímido y feo scrab, Abe puede trepar, activar palancas, acabar con fleechs y comunicarse con otros scrabs.



➤ puzzle no tendremos que volver a repetirlo, ya que en esta segunda parte se ha incluido una nueva opción que nos permite grabar en cualquier momento, de manera que si hemos logrado hacer algo realmente complicado podremos salvar la partida. Además, como disponemos de vidas infinitas, el juego nunca llega a hacerse demasiado desesperante, a pesar de que es cierto que posee una elevada dificultad general.

Entre las novedades

más destacables de esta segunda parte está también el aumento del vocabulario de Abe, que deja de lado los conocidos silbidos para ofrecer una mayor variedad de expresiones.

Abe puede ahora, además, entrar en el cuerpo de más criaturas que, a su vez, disponen de un vocabulario más amplio. Por supuesto, deberemos aprender a utilizar con astucia este particular lenguaje para poder seguir avanzando en nuestra aventura.

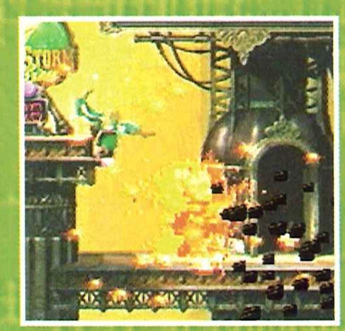
Nuevos y más variados niveles de excepcional calidad gráfica, nuevas trampas, vehículos o retos aún más retorcidos son los alicientes que encontrarán quienes disfrutaron ya con la primera parte y que dejarán asombrados a quienes aún no se hayan introducido en este fascinante Oddworld.

Sonia Herranz

Flatulencias explosivas







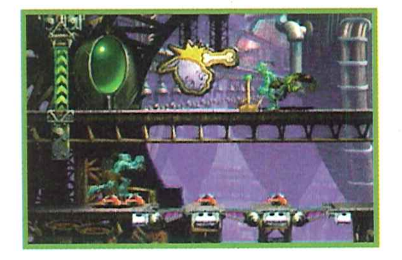
Las verdes flatulencias de Abe no tienen en principio ninguna utilidad, hasta que prueba la bebida de os glukkons. Tras beberla, sus gases explotan cuatro segundos después de ser expulsados. Es más, Abe puede poseer a los glukkons y hacer explotar los pedos donde quiera.

Las mejoras con respecto a la primera parte se encuentran principalmente en la mayor variedad de los escenarios y en las nuevas posibilidades de comunicación con el resto de personajes.









A veces, nuestros congéneres, los mudokons, se enfadan con Abe y le perjudican, por ejemplo, haciéndole caer por una trampilla.



Estén o no enfadados, la misión final de Abe sigue siendo rescatar a sus amigos y llevarlos hasta los portales de pájaros.



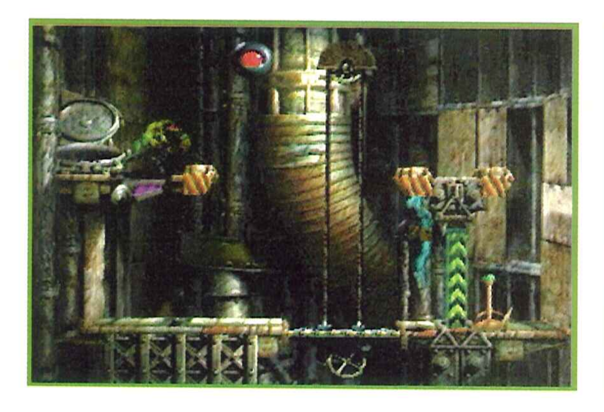
Algunos portales están marcados con un número: eso significa que si salvamos ese número de mudokons a la vez ganaremos un poder especial: en este caso, aprenderemos a hacer estallar bombas y enemigos.

Más vale ser sigiloso...





Abe no puede poseer a los enemigos cuando esas bolas rojas están vigilando. En estos casos, Abe debe usar su astucia y moverse con gran sigilo, ya sea andando de puntillas tras los enemigos o utilizando las sombras para ocultarse. Hay que ser realmente astutos...







Los elevadores, las puertas, las palancas, las minas, los portales de pájaros... seguirán siendo elementos fundamentales en este «Abe´s Exoddus»



Abe puede adueñarse del cuerpo de otros seres y utilizar su vocabulario específico. Tranquilos, los textos -y las voces-, estarán en castellano.









Los escenarios de esta segunda parte serán mucho más detallados y elaborados, y resultarán bastante más variados. La calidad conseguida, como veis, es alucinante.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	GT Interactive
Programación:	Oddworld
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	2 CD-Rom



GRÁFICOS: 96

Aunque la ambientación es similar a la primera parte, los escenarios son mucho más variados y detallados. Destacan las excelentes animaciones de todos y cada uno de los personajes.

SONIDO: 94

Las voces están dobladas al castellano. La genialidad del actor que dobla a Abe se combina con originales melodías y unos divertidos FX.

JUGABILIDAD: 94

Abe responde con prontitud y exactitud a las órdenes, aunque el problema residirá a veces en saber qué orden darle...

DIVERSIÓN: 95

Es un juego que requiere de habilidad para el salto, pero sus mayores alicientes se encuentran en los aspectos "inteligentes": resolver puzzles, aprender a adueñarnos de la mente de los enemigos, utilizar su lenguaje en los momentos apropiados...

VALORACIÓN: 95

Los que, como yo, hayáis disfrutado de la primera parte, de su gran calidad técnica y de su enorme originalidad, vais a encontrar un juego que se ciñe a las mismas premisas pero que ofrece mayores posibilidades, un mayor atractivo gráfico y una jugabilidad más ajustada. Quienes no hayáis visitado nunca el Oddworld tenéis que saber que en este peculiar mundo deberéis pensar mucho y actuar rápido, lo cual requiere bastante esfuerzo y paciencia, pero la recompensa serán momentos enormemente divertidos.

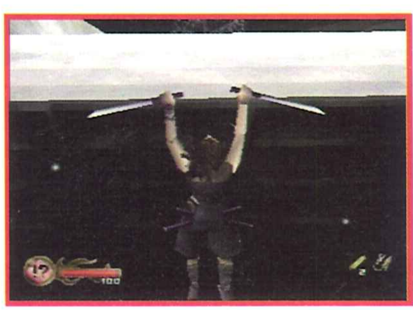
ALTERNATIVAS:

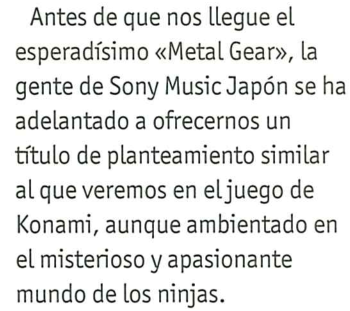
El género de las plataformas inteligentes tiene otro gran exponente en **«Heart of Darkness»** aunque es menos complejo, con menos detalle y con una calidad gráfica algo inferior. Otro juego recomendable es, por supuesto, el primer **«Abe's Oddysee»**.



TENCHU
STEALTH ASSASSINS
天誅







El honor ninja en el tejado

Antes de que nos llegue el esperadísimo «Metal Gear», la gente de Sony Music Japón se ha adelantado a ofrecernos un título de planteamiento similar al que veremos en el juego de Konami, aunque ambientado en el misterioso y apasionante mundo de los ninjas.

Y sólo por alejarse de los clásicos desarrollos de los juegos de acción, «Tenchu» ya merece una atención especial.

Como ya os contamos en la Preview del mes pasado, enfrentarse cara a cara a los enemigos en esta aventura no es que sea poco recomendable... es que es suicida. Los programadores se han propuesto "obligar" al jugador a actuar con extremada cautela, limitando para ello las capacidades de ataque y de defensa de los protagonistas en la lucha cuerpo a cuerpo, de forma que resulta casi imposible salir indemne de un enfrentamiento directo con un sólo enemigo, y no digamos si, con el jaleo, se acercan un par de ellos más...

Es decir, que al afrontar este juego deberemos romper con los esquemas tradicionales y, en lugar de irnos directamente a por los enemigos, deberemos tratar de esquivarlos y buscar los caminos que nos lleven a nuestro objetivo sin ser descubiertos. Para ello deberemos movernos a escondidas y con mucho sigilo, para lo cual contaremos con ayudas en forma de ganchos para subirnos a los tejados y otras diferentes opciones de camuflaje que nos permitirán, en caso de necesidad, acercarnos a los guardianes por la espalda para poder acabar con ellos de un único y certero golpe.

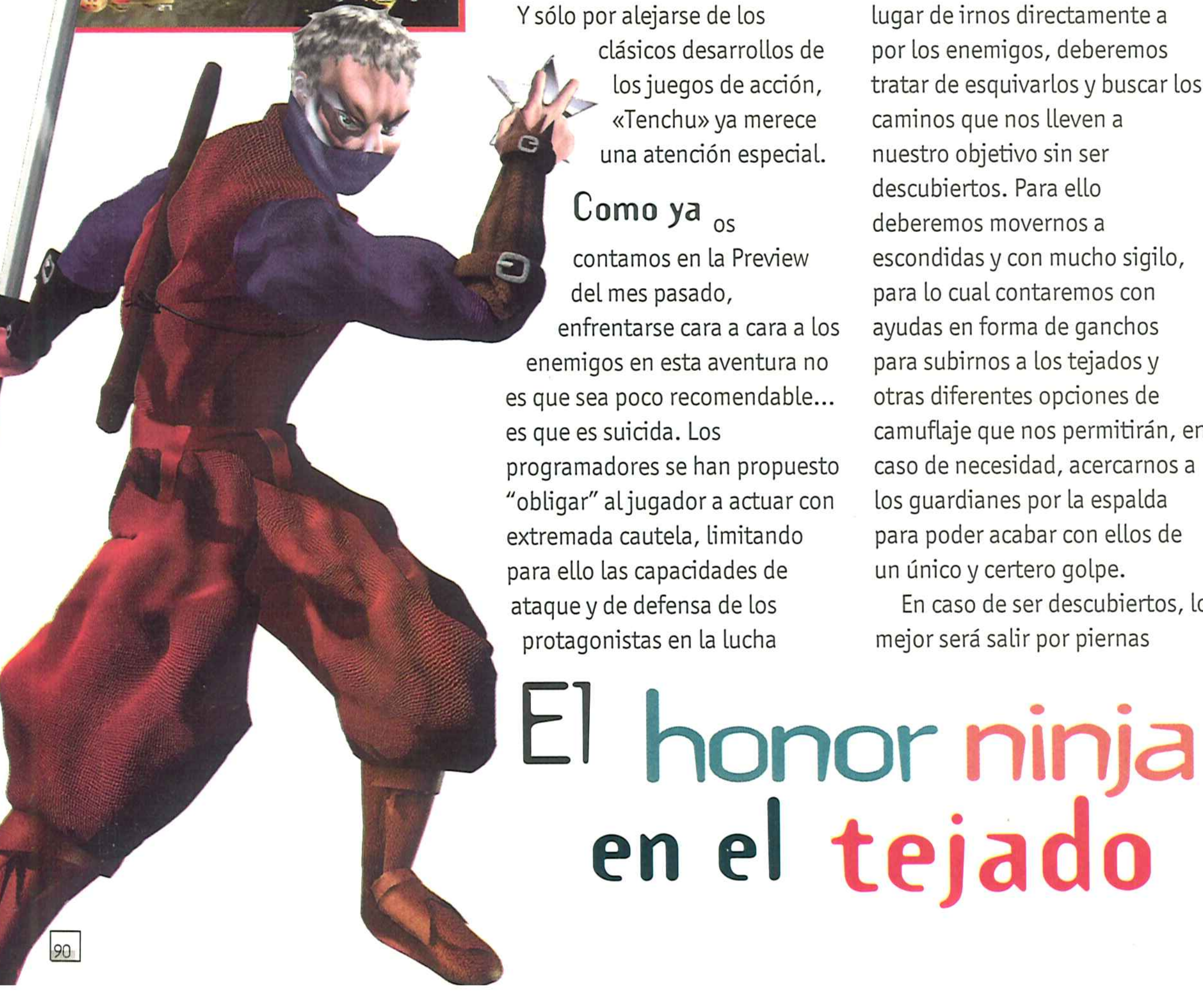
En caso de ser descubiertos, lo mejor será salir por piernas hasta que logremos despistar a los guardas y empezar buscar una nueva alternativa.

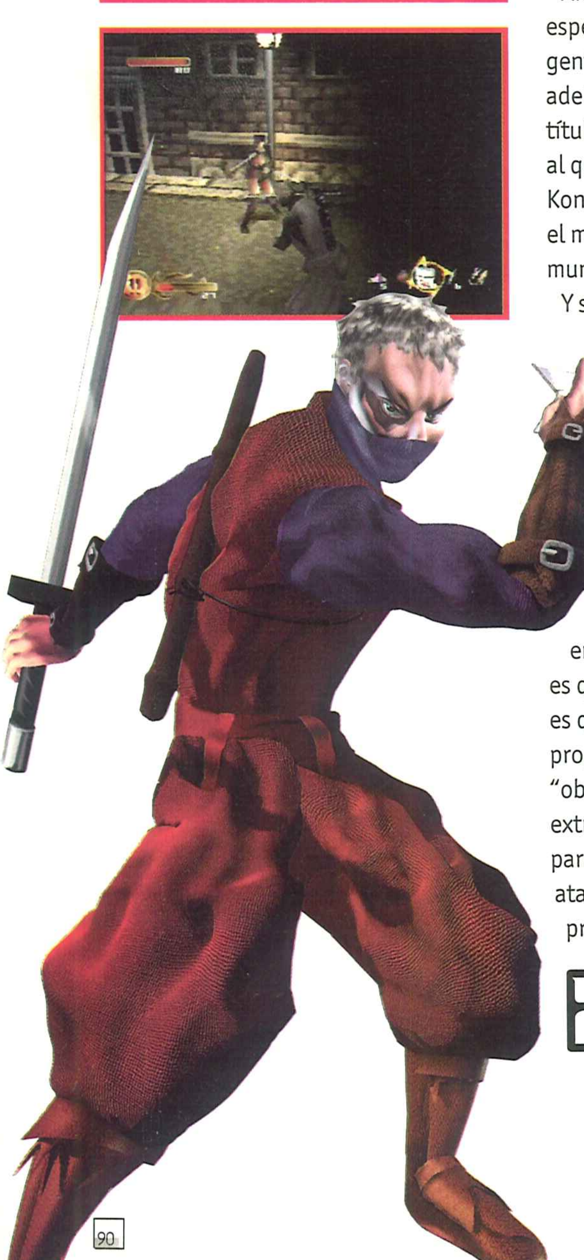
Este original sistema de juego se convierte en el gran atractivo de «Tenchu», en el que nuestro objetivo consiste en ir cumpliendo misiones sucesivas que, a grandes rasgos, se pueden resumir en recorrer escenarios 3D, -la mayoría de ellos laberínticos- hasta encontrar al jefe final de turno, escapar de una zona en concreto o aniquilar a determinados enemigos, lo cual, os lo puedo asegurar, no os va a resultar absolutamente nada fácil.

Todo ello lo viviremos dentro de un bien ambientado Japón medieval, en el que la calidad de los gráficos -todo hay que decirlo-, ha quedado un poco por debajo de la brillante propuesta del juego que, por otra parte, se completa con una banda sonora exquisita.

Un buen juego, pero extraño.

Manuel del Campo







Además de a los samurais, deberemos evitar a los perros: éstos, además de atacarnos, alertarán a los guardianes, quienes vendrán en nuestra busca.



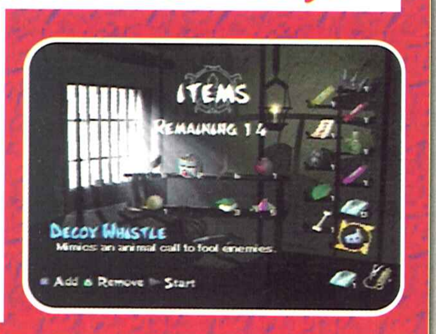
La generación de los fondos es uno de los aspectos gráficos más incómodos del juego: su aparición viene motivada por no-se-sabe-qué extraña fuente de luz.



Uno de los objetos fundamentales en «Tenchu» es este gancho que nos permite subirnos a los tejados para movernos por ellos sin ser vistos.

Los utensilios del ninja

Tendremos a nuestra disposición varios utensilios, aunque en número limitado. Al principio dispondremos de unos cuantos shurikens, un gancho y poco más, pero luego podremos conseguir un disfraz de malo, explosivos, somníferos... Aprender a usar estos objetos resultará vital.







El aspecto más llamativo de este juego es su original planteamiento. Enfrentarse cara a cara con los enemigos -como es lo habitual-, no es muy aconsejable, por lo que durante todas las misiones el protagonista deberá aguardar escondido a que su enemigo le dé la espalda (arriba) para, en ese momento, acercarse sigilosamente a él y eliminarlo de un sólo golpe.







Cuando el jugador se esconda para evitar ser visto, puede mover la cámara a su antojo y echar un vistazo a ver si hay moros -digo, samurais- en la costa.

«Tenchu» ofrece un planteamiento muy original en el que el sigilo, la astucia y la discreción de nuestros movimientos cobran todo el protagonismo.

Aprende del maestro

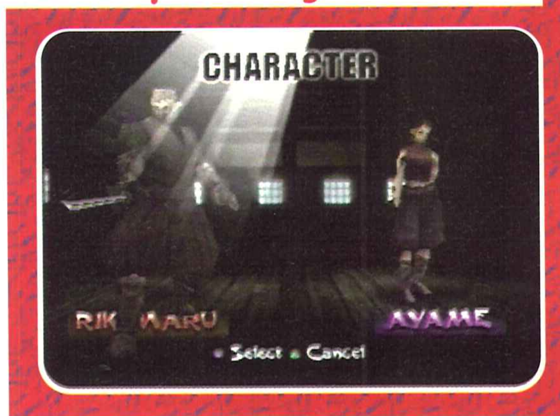
Si hay algún juego donde un modo entrenamiento está realmente justificado, ese es «Tenchu». Por su peculiar desarrollo, no está de más que recorramos unas cuantas veces este modo Trainning para aprender a escondernos y atacar por la espalda. Además, casi es también un modo Time Trial, ya que se medirá el tiempo y otros parámetros para valorar la actuación.







Los protagonistas



El juego nos ofrece la posibilidad de jugar con dos ninjas, Rikimaru y Ayame. Él lleva una gran espada y es más contundete en sus golpes, mientras que ella porta dos espadas cortas y es más rápida y ágil. El jugador deberá decidir cuál de ellos le conviene más para cada misión.



«Tenchu» no está pensado para corazones sensibles. Algunas escenas pueden resultar un tanto fuertes, y la sangre es una constante en todo el juego. Los programadores no han escatimado en pixels rojos.

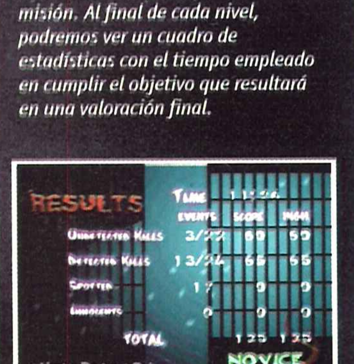








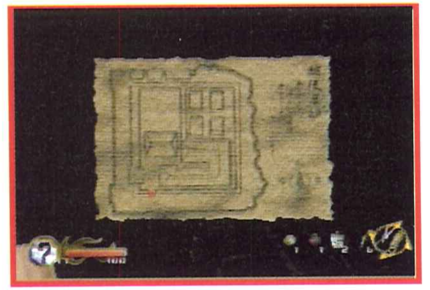
Antes de comenzar cada fase se ofrecerán unas cuantas premisas que el jugador deberá cumplir a rajatabla si no quiere fracasar en la misión. Al final de cada nivel, podremos ver un cuadro de estadísticas con el tiempo empleado en cumplir el objetivo que resultará en una valoración final.



Un simplemente aceptable apartado gráfico hace bajar algunos enteros la calidad general de un juego que, por su originalidad, podría estar entre los mejores.

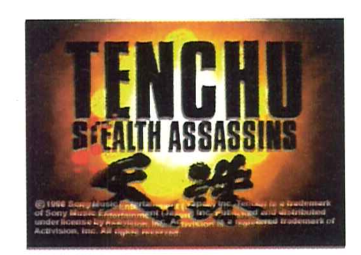


A fecha de cierre, Proein (la distribuidora del juego), nos ha confirmado que hay un 95% de posibilidades de que «Tenchu» salga traducido y doblado al castellano.



Este mapa nos servirá para guiarnos en los diferentes escenarios. Su utilidad será enorme, puesto que los decorados son muy laberínticos.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Activision
Programación:	Sony Music Japón
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	22
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 83
Los escenarios tridimensionales y las animaciones de los personajes cumplen con su función, pero el conjunto no brilla a una gran altura. La generación de los decorados es lenta y evidente.

SONIDO: 95
La banda sonora es de las más impresionantes que han pasado por PlayStation. Si se doblan las voces, genial.

JUGABILIDAD: 89
Cuesta hacerse con el sistema de juego, pero después te sentirás en la piel del ninja. Eso sí, en bastante, bastante difícil.

DIVERSIÓN: 91
«Tenchu» es extraño, atípico, pero puede convertirse en una alucinante experiencia si te engancha su planteamiento.

VALORACIÓN: 89
La interesante propuesta de este juego, que casi podría considerarse como un "simulador de ninja", queda algo empañada por unos gráficos que en ciertos momentos resultan confusos y que no siempre ofrecen la calidad deseada. También da la impresión de que no se ha explotado al máximo una idea tan original, y las misiones se acaban haciendo, además de difíciles, un poco repetitivas por ofrecer escasas variaciones. Estos dos inconvenientes no impiden que hablemos de un título especial, que se aleja de los típicos desarrollos de los demás juegos de acción y que resulta totalmente recomendable para los que busquen nuevas y envolventes experiencias.

ALTERNATIVAS:
Hasta que llegue ***«Metal Gear»****, que también adoptará un sistema de juego parecido, resulta difícil encontrar un juego similar.*


PSYGNOSIS
PlayStation
REGLA 76b
'Los inspectores pueden pedir en cualquier momento que el coche sea desmontado por otro competidor para asegurarse que las condiciones de elegibilidad y conformidad sean satisfechas.'
FIA Sporting regulations.
A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



extreme G









Hace justo un año, los usuarios de Nintendo 64 pudimos disfrutar del arcade de velocidad más rápido y trepidante de todos los tiempos. Por aquel entonces, «Extreme G» fue el cartucho que mejor supo aprovechar el potencial técnico de la consola, alcanzando elevadísimas cotas de jugabilidad y calidad gráfica -sin olvidar su increíble sensación de velocidad-.

Con el precedente del éxito conseguido, Probe ha mejorado todos los elementos característicos de su juego para presentarnos esta impecable segunda parte.

Partiendo de un engine muy mejorado, «XG 2» nos propone de nuevo una vertiginosa competición de motos hiperfuturistas confeccionada en torno a 12 postmodernos circuitos.

Aunque a primera vista 12 recorridos pueden parecer pocos, cada uno de ellos cuenta con tres rutas alternativas que podremos ir descubriendo a medida que superamos las retos impuestos por el modo de juego "Prueba Extrema". Por lo tanto, podemos considerar que realmente hay 36 circuitos -no está mal ¿eh?-. Además, las armas -elemento típico en su antecesor- vuelven a hacer acto de presencia, ampliando el catálogo existente con nuevas y contundentes fórmulas destructivas.

Probablemente estaréis pensando... ¿y cuáles son las mejoras de esta secuela? Pues la primera, y más impresionante, es el profundo lavado de cara que ha sufrido todo el apartado gráfico. Ahora los circuitos presentan un aspecto literalmente majestuoso, plagados de infinidad de detalles que os sorprenderán de principio a fin. Por su parte, los vehículos cuentan con un diseño mucho más arrogante y atractivo, amen de una construcción poligonal que dista años luz de las vistas en su antecesor. Y no nos olvidemos de los impactantes efectos de luz, que poco o nada tienen que ver con cualquier cosa que hayáis visto hasta ahora -con permiso de «Forsaken»-.

Pero es obvio que todos estos cambios paralelamente implican una mejora técnica que, por suerte, los chicos de Probe no han descuidado. Tan sólo hace falta jugar un par de partidas para comprobar que la velocidad con la que transcurren las carreras se ha incrementado notablemente, y que el sistema de control sigue siendo tan bueno -o más- como el de la primera parte.

Sólo se le puede reprochar que no se haya innovado un poco más en los modos de juego que, en esencia, son los mismos que vimos en el primer «Extreme G».

En definitiva, la gente de Probe ha repetido su fórmula magistral y la ha dotado de un aspecto mucho más imponente, con lo que ha conseguido un juego que divierte a lo grande sin otro límite que la barrera del sonido.

Alberto Lloret

EXCESO de velocidad



MODO ARCADE

MODO ARCADE.

El peculiar "shoot´em up" de «Extreme G» vuelve a la carga. Ahora, en lugar de motos, tendremos que destruir oleadas de molestos marcianitos antisociales.









El sistema empleado para las armas es idéntico al visto en el primer «ExtremeG». Tras recoger un ítem, un artefacto volador se acoplará a nuestra moto, pudiendo hacer uso de su potencia destructiva cuando nos venga en gana.

La oferta de juegos de velocidad se sigue ampliando en Nintendo 64, en esta ocasión con la segunda parte del vertiginosos arcade de Acclaim, «Extreme G».





MODOS MULTIJUGADOR





ARENA DE BATALLA.

Es el único modo de juego que abandona por completo la velocidad para introducirte en un reñido "shoot´em up" estratégico contra 2, 3 ó 4 amiguetes en 6 escenarios exclusivos para este modo. Las motos son sustituidas por unos tanques de semejante diseño.





CARA A CARA.

Selecciona un escenario de los que hayas visitado en el modo Prueba Extrema, llama a tres amigos y prepárate para competir en la carrera más trepidante y divertida de todo el juego. Y lo mejor es que no apreciarás ralentización de ningún tipo ni aún jugando 4 personas.





COPA.

Nada más y nada menos que 16 personas pueden competir en este interesante torneo. Los participantes compiten de 2 en 2 -imaginaros si no la pantalla partida en 16-, clasificándose el vencedor para la siguiente ronda y el derrotado es expulsado de la competición.

Los efectos de luz y color que adornan los circuitos son realmente impresionantes, algo que no es de extrañar proviniendo de Acclaim... acordaros de «Forsaken».







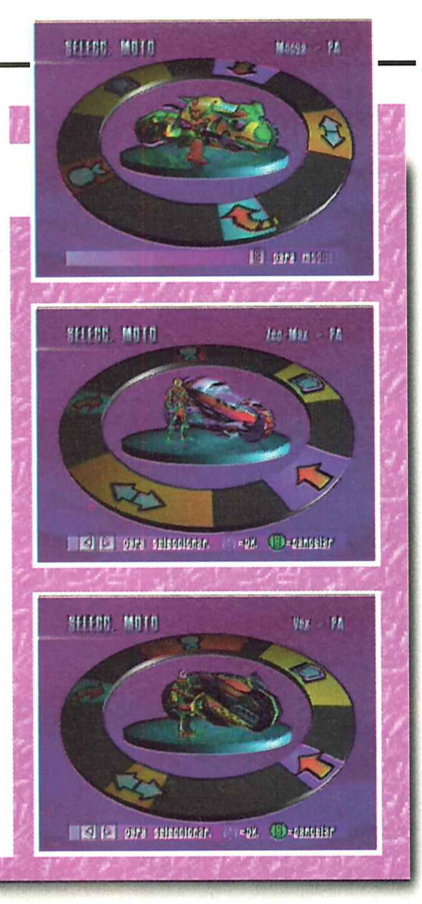


En el modo arcade -sólo para un jugador- nos espera un auténtico espectáculo de explosiones y efectos de luz a gran velocidad que supera con creces al que vimos en su antecesor.



Motos

El mes pasado os ofrecimos una serie de bocetos en los que ya se podía intuir que el diseño de los vehículos prometía ser sumamente atractivo y elaborado. Ahora, con la versión finalizada en nuestro poder, os podemos asegurar que todas y cada una de las motos cuenta con un agresivo y cautivador diseño.



PRUEBA EXTREMA



Compuesto por varios campeonatos, este modo de juego nos impone alcanzar la meta de cada circuito en una posición determinada.



Si de por sí las carreras resultan muy excitantes en los otros modos de juego, imagina cómo llegan a ser éstas en las que debes alcanzar la posición impuesta.



Cuando finalicemos una carrera, se nos concederán una serie de puntos que variarán en función de la posición en la que nos clasifiquemos.

Las mejoras en el apartado gráfico se hacen evidentes en este espectacular «XG 2»



La sensación de velocidad que se alcanza en este juego es realmente vertiginosa.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Arcade de velocidad
Compañía:	Acclaim
Programación:	Probe
Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de fases:	36
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	128 Megas



Gráficos: 94
Las numerosas mejoras a nivel gráfico quedan plasmadas magistralmente en los escenarios, vehículos y efectos de luz, por no mencionar la indescriptible sensación de velocidad...

Sonido: 88
Las cañeras melodías y los modestos efectos de sonido quedan eclipsados por el apabullante despliegue gráfico que asoma por la pantalla. Resultones sin más.

Jugabilidad: 92
Muy manejable desde la primera partida, incluso cuando alcancemos la velocidad punta. Ganar, ya es otro asunto.

Diversión: 93
Su planteamiento permite que cualquier tipo de usuario sea capaz de mantenerse pegado al televisor durante mucho tiempo aunque, no os engañéis, no se trata de un juego fácil en absoluto.

Valoración: 91
Quizás la valoración final os parezca un poco baja en relación al resto de puntuaciones, pero tiene su explicación. En «XG2», los chicos de Probe se han concentrado al máximo en los aspectos técnicos y gráficos, presentando una secuela de excelente manufactura que te impresionará por su aspecto. Pero no es menos cierto que se han olvidado de renovar el esquema y los modos de juego, presentando en este apartado un abanico idéntico al de su predecesor. Aún así, no se puede dudar que «XG2» es un gran título, y -de momento-, el más rápido para N64.

ALTERNATIVAS:
En arcades de velocidad, **«XG2»** sólo encuentra su rival en su anterior entrega: **«Extreme G»**, aunque evidentemente esta secuela supera en mucho a la primera. Hay que esperar a ver lo que dan de sí los próximos **«F Zero»** y **«Wipeout»**.



Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjícek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.



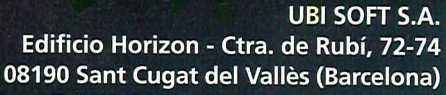










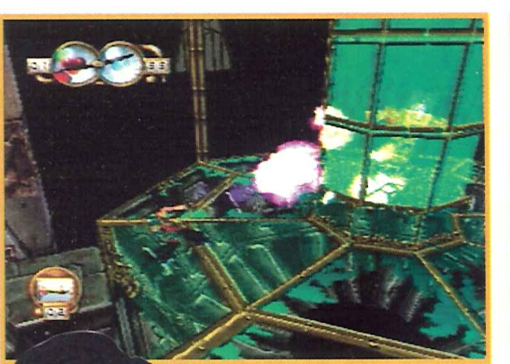




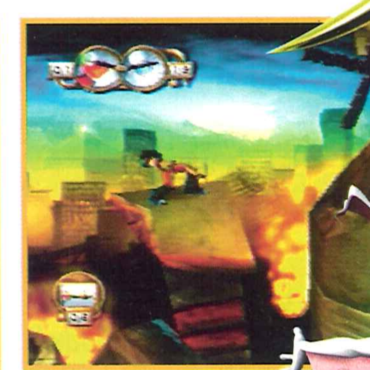


WILD 9









"Perryrías" galácticas

¡Qué bien, un nuevo juego de Shiny con Dave Perry como director de proyecto! ¡seguro que me parto de risa jugándolo! Pues sí, casi seguro que «Wild 9» puede ser el juego que más despierte la sonrisa en PlayStation, porque, afortunadamente, recuerda bastante al simpático «Earthworm Jim» para 16 bits.

Al igual que aquél, «Wild 9» es un juego de plataformas en el que los saltos y los disparos se reparten el protagonismo al 50%, y que también se ve aderezado, de cuando en cuando, con alguna fasecilla de locas carreras hacia el fondo de la pantalla.

Pero las similitudes sólo llegan hasta ahí, porque en el título que nos ocupa todo es poligonal, desde los personajes hasta los escenarios, lo cual ha dado como fruto uno de esos (injustamente criticados) plataformas en semi-3D, donde la cámara se adapta a la lineal acción mediante giros, elevaciones y zooms constantes.

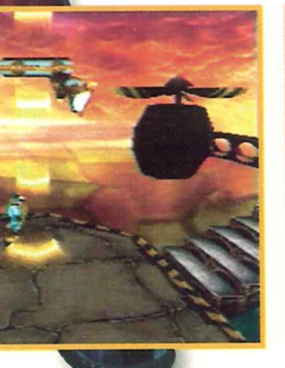
Pero no creas que sólamente vas a tener que "matar a los malos y tirar p'alante", como en cualquier «Pandemonium», porque aquí te esperan algunas dificultades añadidas (además de poseer la destreza suficiente con el pad) en forma de pequeños puzzles que te irán permitiendo abrir nuevos caminos.

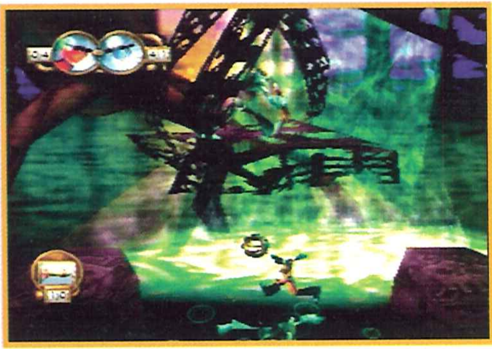
Además, la novedosa arma del protagonista, algo así como un rayo de energía que agarra y zarandea todo lo que pilla, hace que tengas que eliminar a los enemigos con lo que un espectador ocasional podría denominar saña, ya que deberás aporrearlos contra el suelo, las paredes o el techo, pudiendo incluso hacerles todo tipo de perrerías utilizando algunos elementos de los escenarios como rodillos de pinchos, cables eléctricos pelados o las aguas contaminadas que inundan uno de los niveles.

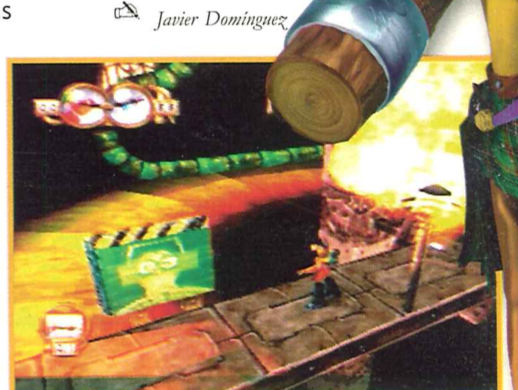
Además, en nuestro camino encontraremos, entre otros, unos ítems en forma de "9" (de la misma utilidad que las monedas de Mario o los anillos de Sonic) que nos otorgarán alguna que otra vida extra y que harán algo más llevadero un juego que posee una dificultad notable.

«Wild 9» es un título bastante jugable, bastante largo, bastante bonito, bastante bueno... pero, siendo un proyecto de Shiny, nos ha parecido bastante... simple.

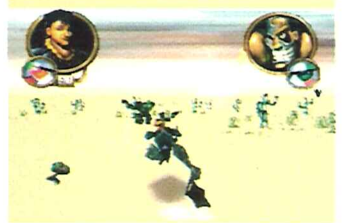
Javier Domínguez



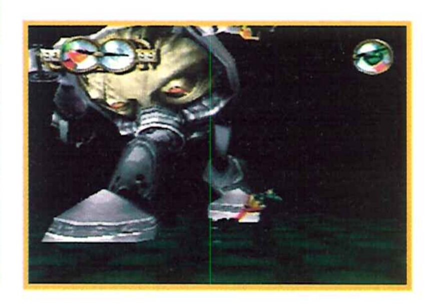








Ciertas fases nos sueltan en un escenario 3D en el que deberemos dar caza, a lomos de cualquier máquina extraña o aún más raro animal, a un enemigo que lo único que sabe hacer es correr y reirse locamente de nosotros (están como cabras).



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INTERPLAY
Programación:	SHINY
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	13
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



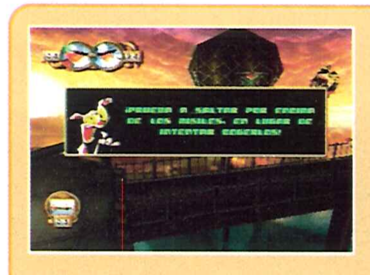
La gravedad impone su ley

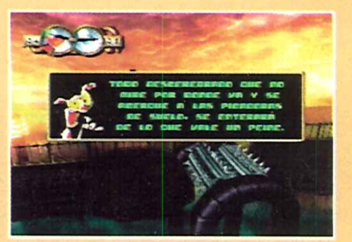




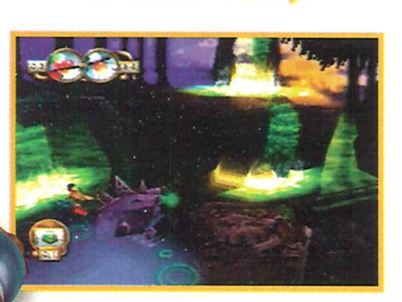
Algunos de los niveles son simplemente caídas de varios minutos de duración, en las que tendremos que hacer uso de toda nuestra habilidad para estampar contra las paredes al enemigo que cae con nosotros, además de esquivar los obstáculos.

Plataformas lineales, destellos de humor y un notable apartado gráfico son las claves de la última creación de Dave Perry.





El animalito que tiene por domicilio nuestro brazo derecho nos irá informando, cada vez que recojamos un ítem, de los peligros que nos acechan y de los objetivos de cada nivel. Todo ello con un lenguaje algo irónico y muy castellano.





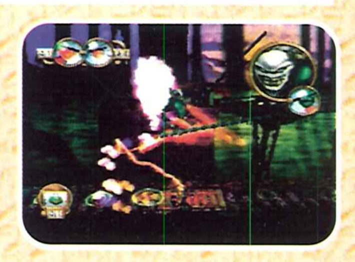


Las trece fases están representadas por otros tantos planetas que podremos volver a visitar cuando los hayamos completado.

Rayos sin truenos

En «Wild 9» jugaremos con los enemigos como un gato con un ratón, ya que, una vez alcanzados por nuestra arma, les podremos levantar durante un tiempo limitado (terminan explotando), pudiendo aporrearlos, llevarlos de un sitio a otro... cualidad también aplicable a cualquier objeto móvil.









GRÁFICOS: 86

Vistosos y abundantes efectos de luz y animaciones normalitas. Algunos escenarios resultan algo vacíos y otros algo confusos, pero en general, atractivos. Eso sí, el arma-rayo es un punto.

SONIDO: 83

Efectos de calidad, sobre todo los gritos de los enemigos y el zumbido del rayo. Música que no cansa pero que tampoco sorprende. Ocurrentes comentarios, en inglés.

JUGABILIDAD: 86

Los expertos en las plataformas y los más habilidosos encontrarán un reto hecho a su medida. La manejabilidad del rayo deja algo que desear.

DIVERSIÓN: 88

Un plataformas es un plataformas. Semejante perogrullada sólo indica que te lo pasas pipa hasta que te atascas en un salto en concreto. Las fasecillas de carreras aportan la nota de locura.

VALORACIÓN: 86

Esperaba algo más del genio Dave Perry, y esto es lo que ha hecho que me decepcione ligeramente este juego que, en comparación con lo que hay y con lo que se prometía, se convierte en un muy buen plataformas de desarrollo lineal, pero poco más. Las fases de carreras y las caídas por los túneles no son innovaciones destacables como para que este «Wild 9» pueda ser considerado como un gran título. De lo mejorcito en su género y con una notable calidad gráfica, pero resulta poco... ¿sorprendente?

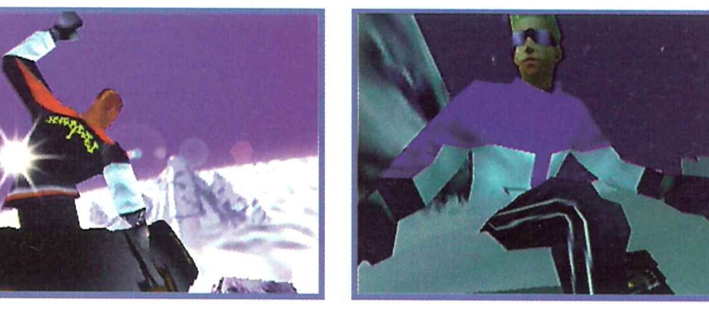
ALTERNATIVAS:

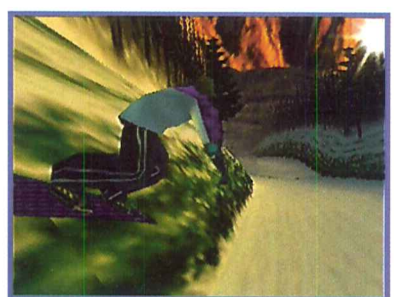
__«Klonoa»__, un título muy cuidado gráficamente pero más infantil que este __«Wild 9»__, posee un desarrollo similar. Si te parece que los puzzles no concuerdan con las plataformas lineales, siempre te quedará __«Pandemonium 2»__.

1080° TenEighty Snowboarding

Con TABLAS y a lo loco

No. Estas pantallas no están al revés. Es que el juego nos permite hacer todo tipo de acrobacias y las repeticiones nos las muestra de esta manera tan espectacular.





Hace un mes, los usuarios de Nintendo 64 querían, solicitaban, necesitaban velocidad. Con «F-1 WGP» y citando a nuestro querido, solicitado, necesitado (por las lectoras femeninas) compañero Manuel del Campo, tuvieron "dos tazas".

Con «1080 Snowboarding», Nintendo viene a poner el postre sobre la mesa que, por seguir con el símil, bien podría ser un helado con una guinda en lo alto.

Nada más introducir el cartucho, nos vemos abrumados por el derroche de espectacularidad en gráficos y en sonido. Unos esquiadores de formas muy humanas descienden vertiginosamente por peligrosas pendientes nevadas, acompañados por una inesperada banda sonora de rock cercano al death-metal y de todo tipo de realistas efectos de sonido, lo que nos hace coger el mando, si no con miedo, sí con cierto respeto. Y aunque no desplegara tanta espectacularidad, esta es la mejor manera de afrontar el juego, ya que controlar a la perfección a cualquiera de los 5 personajes que encontraremos a nuestra disposición, requiere de mucha práctica.

Además, las pistas no son como las que todos conocemos, sino que son trazados que pueden llegar a pasar entre las casas de un pueblo, verse cortados por una falla vertical de unos 43´4 metros de altura (aprox.), discurrir por el interior de una gruta helada o por cualquier otra zona peligrosa que se os ocurra. Riesgo, velocidad y vértigo son las sensaciones que se apoderan del jugador en los primeros momentos.

Después, una vez sobrepasado el estupor inicial, descubrimos cuatro modos de juego (entre los que se incluye un excitante modo a pantalla partida para dos jugadores) y, a medida que vamos practicando, la confianza se apodera de nosotros y todo se convierte en un apasionante reto a nuestra destreza.

Unos gráficos auténticamente de lujo acaban por redondear un título que te enganchará irremisiblemente a tu Nintendo 64 en una alocada carrera por superarte a ti mismo. Una pasada, vamos.

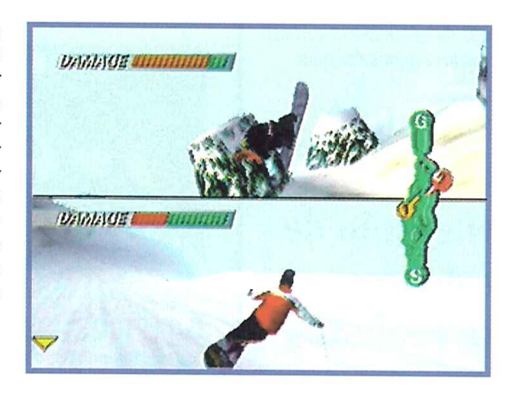
Javier Domínguez







En las carreras sólo participará otro competidor más, que bien puede ser controlado por la consola o por un amigo. En esta segunda posibilidad, la emoción puede alcanzar niveles de escándalo.





A todas horas

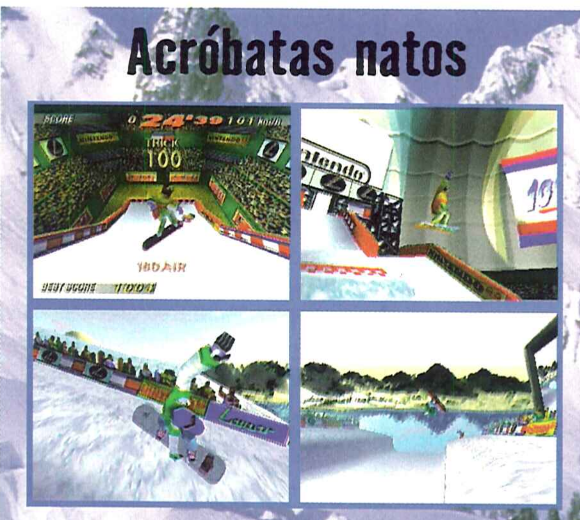


Cada uno de los 6 circuitos disponibles recibe una iluminación diferente según el momento del día. Aparte de los cambios de paleta en los fondos digitalizados, varios focos de luz iluminan cada textura de la pista. Precioso, de verdad.



Nintendo nos trae un impresionante simulador de snowboard que entusiasmará no sólo a los fans de este deporte, sino a quienes busquen un juego de velocidad trepidante y realista a la vez.

Acróbatas natos

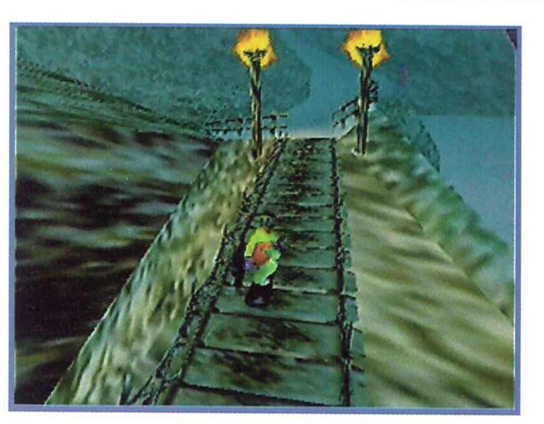


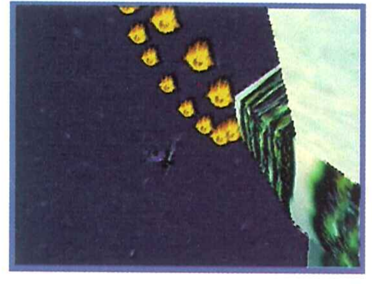
Dos de las pistas -Medio Tubo y Salto- están especialmente diseñadas para el lucimiento de los más habilidosos. Si no has pasado antes por la pista de prácticas, lo llevas claro, pues los jueces son bastante rigurosos y te darán un cero patatero al menor roce dental contra el suelo. Después de practicar, las cosas están más claras, pero no por ello será más fácil conseguir una buena puntuación.



La belleza de algunos escenarios, con unos fondos increíblemente realistas, invita a cambiar la cámara a la vista subjetiva, por difícil que resulte así el control.







Las pistas ofrecen siempre varios caminos. Aunque todos llevan a la meta, algunos guardan sorpresas, como este peligroso círculo de fuego o este inoportuno puente.

Modos de juego



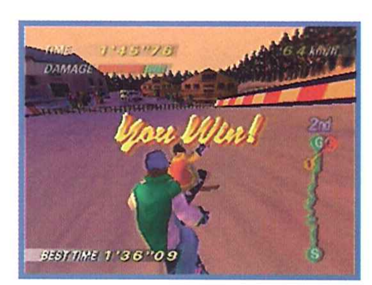
Tenemos cuatro: Match, donde debemos llegar antes que el contrincante; Time Attack, donde habrá que llegar a tiempo a los checkpoints; Trick Attack, más dificultad en los saltos, más puntos; y Contest, una mezcla de todo lo anterior.



Las repeticiones de nuestros descensos son dignas de verse. Resultan tan divertidas como las propias carreras.

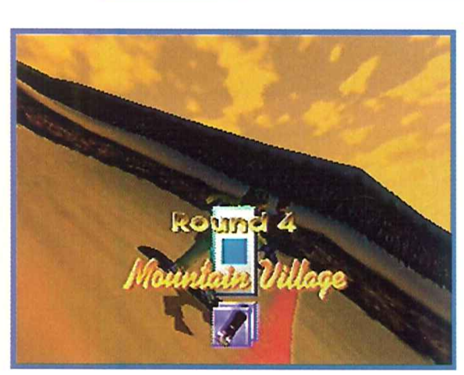
La calidad gráfica de este «1080 Snowboarding» es excepcional y, además de una increíble sensación de velocidad, disfrutaremos de unos efectos de luz enormemente realistas.







Realizar un combo de acrobacias dará como resultado una elevada puntuación. Cuanto más alto saltes, más movimientos seguidos podrás hacer... o más dura será la caída.



Existen 6 circuitos disponibles, los cuales varían su iluminación y sus condiciones climatológicas en función del nivel de dificultad elegido. Como hay tres niveles de dificultad... 18 escenarios para competir.

Tablas y esquiadores



Podemos elegir entre 5 esquiadores, que podremos clasificar por técnica, velocidad, salto, equilibrio y fuerza, para luego escoger la tabla, entre las 8 disponibles, que más concuerde con las características del personaje escogido.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Nintendo
Programación:	Lamar
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 megas



GRÁFICOS: 94
Los movimientos son muy reales y precisos. A destacar los alucinantes escenarios, con nevadas de antología, luces cambiantes y mucha profundidad.

SONIDO: 91
la inclusión de un rock tan cañero como banda sonora nos ha sorprendido gratamente. Los efectos y voces, muy buenos, te meten de lleno en la acción.

JUGABILIDAD: 92
Al principio cuesta, pero luego es muy jugable. Es difícil, muy difícil, realizar las acrobacias que propone el juego, aunque el control es bastante fiel.

DIVERSIÓN: 92
Si te atrae el snowboard, disfrutarás de lo lindo. Si no, también. Un excelente juego de velocidad al que tan sólo puede achacársele su justa variedad de opciones y su "no excesivo" número de circuitos. ¡Ah!, y el modo de dos jugadores... ¡genial!

VALORACIÓN: 93
«1080 Snowboarding» es un cartucho que demuestra la potencia técnica de N64, a la vez que ofrece una jugabilidad envidiable.
Su impresionante representación del entorno (con escenarios que instan a pausar el juego para admirarlos), su vertiginosa velocidad (que llega a marear), o el hecho de poder hacer todo tipo de acrobacias, hacen de «1080 Snowboarding» un juego absolutamente recomendable no sólo para los amantes de la nieve, sino para quienes busquen un juego de velocidad trepidante.

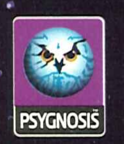
ALTERNATIVAS:
«Snobow Kids» es bastante más simple, aunque, por ello, algo más jugable.
Por lo demás, **«1080 Snowboarding»** es la mejor opción, sobre todo considerando su apabullante apartado técnico.

A la Venta a partir de Noviembre

COLONY WARS
VENGEANCE



PSYGNOSIS PRESENTA EL DEFINITIVO JUEGO DE COMBATE ESPACIAL. EN ASOCIACION CON EPICAS SECUENCIAS CINEMATICAS, DOCENAS DE MISIONES Y FINALES INESPERADOS. PROTAGONIZADO POR GRANDES COMBATES Y COPROTAGONIZADO POR INCREIBLES NAVES ESPACIALES. DIRIGIDO POR TI A TRAVES DE 5 ENORMES SISTEMAS SOLARES Y PLANETAS MIENTRAS LUCHAS POR LA LIBERTAD. LA VENGANZA ES DULCE.





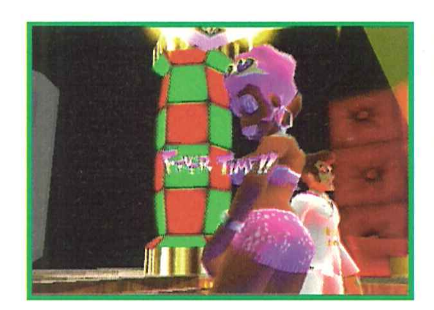








¡¡A MOVER el esqueleto!!











BUST A GROOVE

Dance & Rhyt Action

Después de haber probado hace unos meses la versión japonesa, después de haber alucinado en colores (de una paleta de 32 y pico millones) y después de haber escuchado los ritmos más bailables... ¡ya tenemos el juego por el que suspirábamos! ¡«Bust a Groove»!

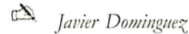
Perdonad mi emoción, pero un simulador de baile con unos movimientos tan sorprendentemente perfectos y unos temas tan pegadizos (pegadicísimos, me atrevería a decir) no se juega todos los días, y aunque la mecánica del juego es muy parecida a la del marchoso «Parappa the Rapper», la verdad es que con este compacto he disfrutado como un enano.

La cosa ya sabéis de qué va: tenemos que pulsar los botones del mando al ritmo de la música y los bailarines -que son diez, chicos y chicas a partes iguales- realizarán sus pasos de baile de acuerdo con la dificultad que conlleve la pulsación de dichos botones.

Partimos de simples pulsaciones de, por ejemplo, un botón al final de un compás, pero la cosa se va complicando hasta llegar a exigirnos la difícil tarea de pulsar cinco direcciones distintas durante el compás, para concluirlo con la pulsación de otro botón más. ¿Liante? Bueno, lo diremos de otra manera: "un, dos, tres, ¡pulsa!". Fácil, ¿verdad? Lo malo es que, durante el "un, dos, tres" tendrás que pulsar las flechas de dirección en el número y orden que te dicten, y peor aún, con sólo un compás de plazo para pasarlo por tu cerebro y transcribirlo a los deditos, majete. Así, cuanto más rápido sea el ritmo de la canción, mayor será la dificultad y más espectaculares los efectos.

Una vez superado el mal trago de no dar ni una, nuestro fatigado cerebro se acostumbrará a la "lectura a primera vista", hasta terminar por aprender a jugar, momento en el que empezaremos a apreciar, por fin, toda la genialidad atesorada por «Bust a Groove» en cuanto a gráficos, sonido, jugabilidad, adicción y originalidad, dando como resultado uno de los juegos más alucinantes que hayan pasado por la gris de Sony.

Sólo podemos quejarnos por el número de modos de juego -escaso-, y por las fronteras que su sistema de juego pone a la creatividad. De todas formas, si te va la marcha, tu deber como poseedor de una Playstation es probar este título. Verás qué pasada.



Javier Dominguez

¡Tú, aparta!





Justo cuando estás a punto de hacer un combo de 7 pasos, llega el de al lado, te tira cualquier tontería y te hace perder la mitad de la barra de energía. Al menos, se pueden esquivar (y devolver, je, je)



Los marcianitos, de nombre Capoeira, son los únicos personajes que te ponen a bailar un tema fuera de la onda disco.



Si terminamos la canción habiendo realizado muchos combos, veremos el Fever Time, una exhibición del mejor baile.





Canciones discotequeras y animaciones tan realistas como espectaculares son los principales atractivos de un juego que entusiasmará a los amantes del ritmo.



Incluso los escenarios se dejan llevar por el ritmo, como ese hamburguesote gigante.

En escenarios como "Disco Fashion", los coloridos focos de luz iluminan el entorno, bailarines incluidos.

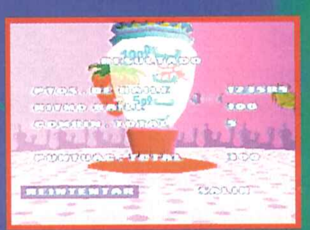


Antes de comenzar a moverse, cada bailón calienta los músculos a su manera. Al narcisista Hiro le basta con peinarse a fondo el tupé.

Cuando se llega a los 30...

...llega el final de la vida artística de todo bailarín, ¡y qué finales! Cada uno de los personajes, después de vencer al último contrincante, nos mostrará cuál será el siguiente paso que dará en su movida vida. La calidad de estos "cortometrajes" es comparable a las escenas finales o la introducción de cualquier juego de Namco.

¡No doy una!







Pues para eso se ha incluido la opción de práctica, hombre. Elegimos el nivel de dificultad con el que creemos que podemos, y nos sometemos al inesperadamente humano juicio de nuestra consola.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SIMULADOR DE BAILE
Compañía:	SONY
Programación:	ENIX
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD-ROM



GRÁFICOS: 95

Personajes superdefinidos y redondeados (¡sobre todo ellas!), y escenarios llenos de luces y colores discotequeros. El movimiento es indefinible si no se utiliza la palabra PERFECTO.

SONIDO: 96

Todas las canciones -una por personaje- son increíblemente buenas, tanto en interpretación (¡qué voces tan sublimes!) como en calidad sonora. Melodías de voz con letra en inglés, y traducción al castellano de las frases del D.J.

JUGABILIDAD: 87

Si tienes sentido del ritmo, tardarás dos partidas cogerle el tranquillo. Si, por el contrario, tienes el oído de un armario ropero... no te esfuerces.

DIVERSIÓN: 89

Entusiasma tanto jugarlo como verlo, pero la esperanza de vida es corta por los pocos modos de juego incluidos. Por lo menos tiene algún personaje oculto...

VALORACIÓN: 91

Sony sigue trayendo "rarezas" al catálogo de PlayStation. Esta en particular es uno de los juegos que más nos ha impactado desde que vimos nacer a la consola de Sony: su espectáculo sonoro y visual lo hacen una maravilla para los sentidos. En un principio, jugar es como participar en un videoclip, para, una vez dominado, sentir lo mismo que tocando un instrumento. Algo totalmente novedoso, alucinante, increíble... japonés. Una pena que no tenga más canciones, más bailarines y más modos de juego.

ALTERNATIVAS:

*«**Parappa the Rapper**», tiene el mismo sistema de juego, pero este «**Bust a Groove**» es mucho más espectacular. Otra alternativa es irte a una disco.*



COLONY WARS
VENGEANCE







Psygnosis vuelve al espacio con la segunda parte de su «Colony Wars», un simulador que combinaba excelentes gráficos con una jugabilidad poco frecuente en este tipo de juegos.

Para la realización de esta secuela, los chicos de Psygnosis han mantenido la misma fórmula de la anterior entrega, pero ajustando el control, añadiendo misiones y acelerando el ritmo de la acción.

Los que conozcáis la primera parte sabréis que «Colony Wars» nos propone convertirnos en un miembro de las fuerzas que defienden las colonias terrestres frente a ataques exteriores. Pilotando distintas naves debemos enfrentarnos a una serie sucesiva de misiones que pueden ir desde hacer estallar asteroides para sacar mineral a remolcar generadores de fuerza para abrir portales espacio-temporales. Además, no faltarán las misiones de combate puro y duro, las escoltas a convoyes, la destrucción de objetivos...

Nuestra nave irá armada con todo tipo de rayos, misiles, bombas, garfios de enganche o taladros sísmicos, que deberemos cambiar en función de las necesidades de cada caso.

Por si fuera poco, mientras desarrollamos una misión podemos recibir por radio un mensaje ampliando los objetivos, pero podéis estar tranquilos ya que el juego no sólo cuenta con textos traducidos, sino que además todas las voces están dobladas al castellano. De este modo, casi parece que estamos realmente en el espacio.

Igual que ocurriera en la primera parte, el hecho de que seamos capaces de completar una misión o dejarla a medias determinará las sucesivas tareas. Es decir, si no logramos destruir una nave de comunicaciones, la ofensiva será detectada y el desarrollo de la guerra cambiará drásticamente.

El control de la nave, por su parte, requiere el uso de todos los botones del pad, pero la verdad es que no se hace complicado gracias a la inteligente colocación de todas las funciones. Además, el stick del Dual Shock permite que movamos nuestra nave con absoluta fluidez.

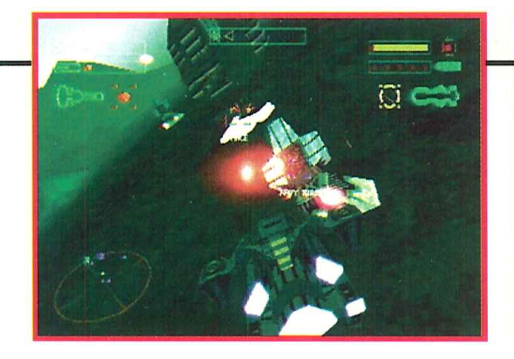
El resultado de la combinación de todos estos factores consigue hacerse enormemente adictivo, sobre todo porque esos espacios muertos a la caza de los objetivos que se suelen producir en los simuladores espaciales, aquí no existen.

La solidez de todas las naves, amigas y enemigas -que incluso estallan en pedazos que siguen flotando por el espacio- es otro de los factores que más realismo proporciona a un juego que posee una elevada calidad gráfica general pero que baja un poco cuando estamos en la superficie de los planetas (otra de las novedades de esta entrega). Pero es que no se puede tener todo. aunque «Colony Wars Vengeance» ha andado muy cerca.

Sonia Herranz



En defensa del UNIVERSO





A lo largo del juego irán apareciendo diversas y espectaculares secuencias de vídeo con las se nos ilustrará sobre el desarrollo de la historia.

Aquí tenéis dos ejemplos de las misiones en que nos podremos encontrar: sacar mineral de los asteroides y anclar y remolcar naves. Para ello la nave irá equipada con los artilugios pertinentes.







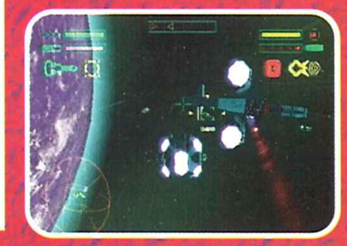
La más interesante novedad de esta segunda parte son las misiones en la superficie de planetas. Aquí veis un ejemplo.

La ajustada combinación entre simulador espacial y "shoot´em up" hace de «Colony Wars Vengeance» un título realmente atractivo.

Cuadro Vistas

Podemos seguir la acción desde tres vistas diferentes: una interior en plan simulador, una subjetiva y una exterior como en cualquier "shoot´em up".











Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SIMULADOR ESPACIAL
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	PSYGNOSIS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
Fallan un poco las misiones en superficie, pero la solidez de las naves y la suavidad del movimientos en el espacio son más que suficientes para engatusar al jugador.

SONIDO: 89
El estar doblado al castellano es un detalle muy importante dado la cantidad de mensajes que se reciben. Buenos FX y correcta banda sonora.

JUGABILIDAD: 89
Una vez que te acostumbres verás que el control es bastante intuitivo, aunque cambiar de armas es una tarea demasiado lenta. Que no haya periodos muertos entre combates agiliza mucho la acción.

DIVERSIÓN: 91
La gran variedad de misiones hacen que el juego sea muy dinámico. Además, el hecho de que el resultado de la misión influya en el desarrollo general se hace muy adictivo.

VALORACIÓN: 90
Si te gustan los matamarcianos con aires de simulador -o viceversa- este es un juego que ineludiblemente tiene que estar en tu colección.
Lo tiene todo: una calidad gráfica impecable, una variedad de misiones que empuja a seguir jugando, un desarrollo interactivo, un doblaje que ambienta a la perfección y todo el aspecto de un simulador, pero sin las complicaciones de control que estos juegos suelen conllevar.
Es largo, ajustadamente difícil y muy entretenido. ¿Qué más se le puede pedir?

ALTERNATIVAS:
El primer **«Colony Wars»**, también era divertido, pero mucho menos completo. **«Darklight Conflict»** o **«Critical Depht»** (en submarino) están a años luz.









Un LAGARTO con muchos recursos



Algunos de vosotros conoceréis a este simpático lagarto por su visita a PlayStation hace apenas seis meses. Entonces dijimos de este juego que era uno de los mejores plataformas 3D de todos los tiempos y, a nuestro juicio, el mejor para la consola de Sony.

Por desgracia para Gecko, su llegada a N64 va a estar coartada, no por su propia calidad, (que la tiene, y mucha), sino por la presencia en esta consola de otros juegos del género como «Mario 64» y «Banjo-Kazooie», y claro, las comparaciones se hacen inevitables.

Lo más destacable que «Gex» tiene a su favor es el hecho de no tener un aire excesivamente infantil, y también llama bastante la atención el enorme sentido del humor que envuelve a todo el juego, el cual encuentra en la parodia de conocidas películas y series de TV la fuente de inspiración de todas sus situaciones.

El esquema general del juego es muy similar al de «Mario 64»: existen varios mundos a los que sólo podemos acceder cuando consigamos un cierto número de mandos a distancia (que vienen a ser algo así como las estrellas) que se nos irán otorgando a medida que vayamos completando diferentes misiones.

Cada mundo ofrece dos o tres objetivos a cumplir, que pueden ir desde localizar y destruir algún objeto a recorrer un camino hasta su final, pasando por un recoger una determinada cantidad de ítems o desvelar algún secreto.

El desarrollo de «Gex» resulta enormemente divertido por la combinación del salto entre plataformas con ligeras labores de investigación, todo ello ante la presencia de numerosos enemigos que van desde lo esperpéntico a lo hilarante. Los escenarios, igual de peculiares que los personajes, son tridimensionales y nos llevarán a recorrer parajes espaciales, casas encantadas, calles japonesas, templos perdidos y selvas jurásicas en una clara alusión a populares géneros del cine y la televisión.

Una calidad gráfica notable, una incontable cantidad de detalles simpáticos que provocarán la carcajada y una excelente banda sonora, terminarán de dar atmósfera a un juego variadísimo y entretenido como pocos.

En el punto negativo tenemos que hablar de las cámaras que, aunque podemos manejarlas a voluntad, encontrar el mejor ángulo y evitar que se atasquen no es sencillo a veces, problema que, aunque ya se atisbó en PSX, en N64 resulta más notorio.

A pesar de este detalle, «Gex» es un juego realmente divertido que entusiasmará a los amantes del género.

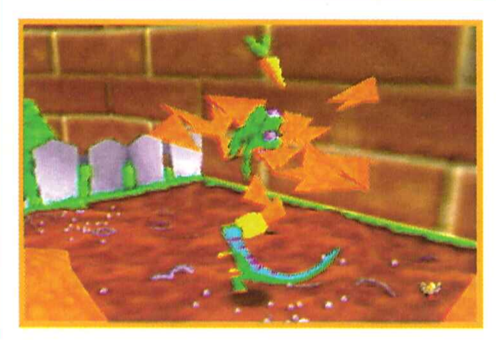
Sonia Herranz

Todos los géneros cinematográficos



Cada escenario nos recordará alguna serie de televisión o alguna película famosa: desde las aventuras de Indiana Jones a las películas de Bruce Lee, pasando por Parque Jurásico, los dibujos de Buggs Bunny o las sagas de terror. Precisamente en esta variedad y este simpático homenaje al cine radica gran parte del encanto de un juego que tiene en el sentido del humor y en la sorpresa sus mayores alicientes.

Gex se vestirá para cada situación, colocándose un smoking, un disfraz de conejo rosa o un sombrero a lo Indiana, (por poner sólo algunos ejemplos) en función del mundo-película que visite. Un detalle muy simpático.



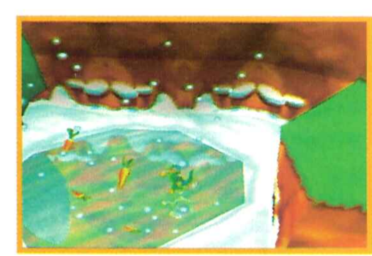
El salto es la principal habilidad de este geco, que también sabe defenderse con su cola cuando la ocasión lo requiere.



El género de las plataformas recibe en N64 un nuevo exponente que destaca por el humor que envuelve a todas las situaciones.

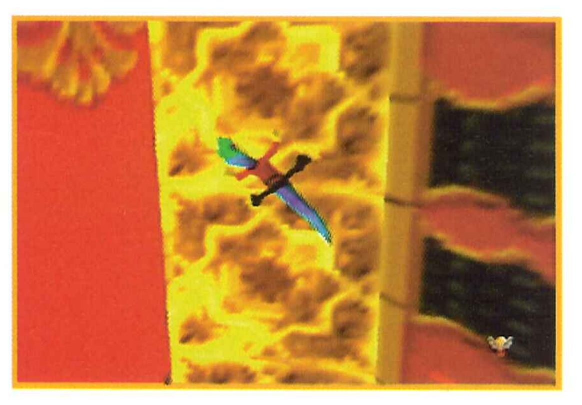


Nuestro objetivo será recoger el mayor número de ítems, así como los mandos a distancia que nos permitan entrar en otros mundos.





Una cámara permite que Gex mire a su alrededor, tal y como ocurre en Mario 64. Muy útil para vislumbrar lo que se nos viene encima...



En algunos puntos concretos de los escenarios, Gex podrá reptar por paredes y techos, llegando a ponerse totalmente boca abajo.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Midway
Programación:	Crystal Dynamics
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8 mundos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 megas



Gráficos: 90
Los escenarios resultan muy variados y están plagados de detalles, aunque son algo pobres en texturas. El movimiento de la cámara es un poco... extraño.

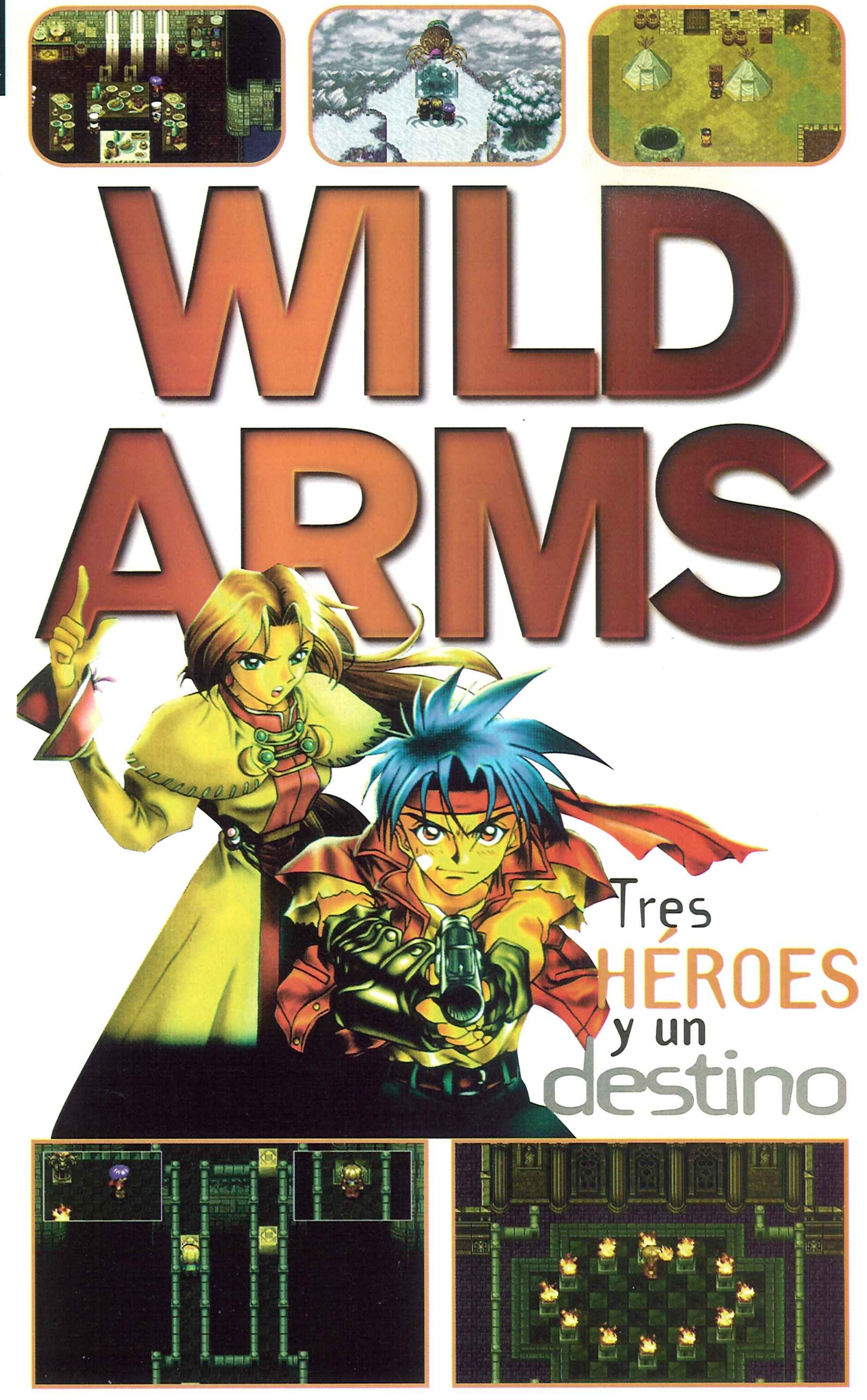
Sonido: 92
Buenas y simpáticas melodías siempre acordes con el tema del mundo en que nos encontremos. Los jocosos comentarios del geco están en inglés (what a pitty!).

Jugabilidad: 90
Hay que estar siempre moviendo la cámara para acá y para allá, pero el juego se hace accesible a cualquier tipo de usuario.

Diversión: 93
Es largo, con muchas sorpresas, cargado de detalles de humor, muy variado, con una dificultad ajustada y progresiva... Un juego que los amantes de las plataformas encontrarán irresistible.

Valoración: 91
Tengo que decir que las primeras partidas se me han hecho algo desesperantes por culpa de unas cámaras que van un poco a su aire. Pero una vez me he acostumbrado al tema, he empezado a disfrutar. A disfrutar de la variedad de las fases, del enorme sentido del humor, de los variados retos, de las simpáticas criaturas... Comparado con los grandes del género en N64, «Gex» queda bastante por detrás, sin duda, pero seguro que muchos estarán dispuestos a ceder calidad gráfica en favor de un estilo fresco, algo más "adulto" y con un humor que parodia hasta a su sombra.

ALTERNATIVAS:
Tanto **«Mario 64»** como **«Banjo-Kazooie»** son las mejores alternativas en el género. **«Gex 3D»** podría situarse en tercera posición en el ranking de los juegos de plataformas con (ligeros) aires de aventura.



Los viciosos de «Final Fantasy VII» van a descubrir que esta nueva oferta de Sony va a colmar sus renovadas ansias de aventura. Es verdad que este juego no tiene el impresionante aspecto gráfico de la joya de Square, pero no es menos cierto que «Wild Arms» está a su altura en lo que a su interesante y bien hilvanada historia se refiere.

El primer punto original y llamativo de «Wild Arms» es el hecho de que nos permite jugar con tres personajes distintos desde el primer momento y de una manera alternativa. Una aprendiz de maga, heredera de los poderes místicos de los antiguos Guardianes y princesa de un importante reino, un cazador de sueños que vive de matar monstruos y un guerrero que sólo ansía el poder absoluto para vengarse de sus enemigos son los protagonistas a los que deberemos controlar y que nos transportarán a escenarios bien distintos.

De este modo viviremos tres historias diferentes con personajes movidos por sus propios anhelos. Al cabo de un tiempo, los caminos de los tres héroes se cruzarán y podremos manejarlos en equipo, como en cualquier otro RPG, aunque, eso sí, sabiendo que en cualquier momento sus destinos podrán volver a separarse y deberemos nuevamente alternar su control.

Además, los personajes se complementan a las mil maravillas, de manera que los poderes especiales de cada uno de ellos servirán de apoyo al avance de los demás. Esto significa que, aún cuando vayamos con los tres personajes juntos, deberemos cambiar el control de uno a otro cuando la situación lo requiera.

Cuando el trío esté disuelto, la pantalla mostrará en dos cuadros la situación de los dos héroes que no manejamos en ese momento.

En las mazmorras y calabozos tendremos que resolver puzzles que pondrán a prueba nuestra inteligencia y dotes de observación.







ASÍ SE COMBATE

Mientras caminemos tanto por las localizaciones exteriores como por el interior de las mazmorras podremos ser atacados por monstruos en cualquier momento. La pantalla cambiará y deberemos enfrentarnos a los correspondientes combates por turnos, al estilo «Final Fantasy VII».







Podemos tomar varias decisiones, como cambiar la equipación, el orden de ataque de los héroes o intentar escapar. Si no somos rápidos, los monstruos nos pillarán.



Si elegimos combatir podremos hacerlo con el arma que tengamos, usar ítems o emplear nuestros poderes innatos (magia, armas...) así como el poder de nuestra ira.

Sony nos ofrece un nuevo y sensacional exponente del género del Rol, que -como cabría esperar-, está traducido al castellano.



Para movernos entre distintas localizaciones deberemos recorrer un gigantesco mapa en el que se señalan tanto las aldeas como las entradas a los calabozos. También podemos encontrar personajes y pistas.









MANEJANDO LOS MENÚS

Saber moverse entre los diferentes menús será fundamental para poder sacarle el máximo partido a los personajes. Habrá menús especiales para equipar a los héroes, para luchar, para comprar y hasta para ver la situación de cada protagonista (nivel de vida, velocidad, magia, fuerza de ataque y de defensa...) Aunque parezca un poco complicado, lo cierto es que no resulta difícil aprender a manejarlos.



Comprar: A la derecha de la lista de armas y armaduras en venta aparece un icono de nuestro personaje indicando si puede usar el objeto o si ya está equipado con él.



Menú principal: Siempre podemos ver este menú que muestra a la izquierda el status de los héroes y a la derecha los iconos de los demás menús (ítems, magia, equipo...)



Cambio: Podemos cambiar de personaje con este sencillo menú en el que además se nos muestra las habilidades especiales de cada uno y su situación actual.



Aprender magia: Para obtener conjuros necesitamos tener un emblema que una hechicera nos permitirá combinar para que creemos los hechizos que más nos gusten.

TRES HÉROES

EL CAZADOR DE SUEÑOS



Su habilidad innata le permite usar armas antiguas, por lo que maneja un pistolón explosivo con suma precisión. Es el único capaz de poner bombas.

EL GUERRERO



Es el más fuerte y sus poderes innatos le permiten desarrollar nuevos golpes de espada. Puede encender fuego y su ratón mascota atraviesa abismos para pisar interruptores o abrir cofres.

LA MAGA



Cuenta con el poder innato de usar magia, aunque debe aprender nuevos hechizos en su aventura. Durante la primera parte porta un poderoso Prisma que elimina los sellos mágicos. También tiene un reloj que permite hacer retroceder el tiempo.

PERSPECTIVAS



Los combates serán en 3D y los personajes efectuarán su golpe ante nuestros ojos desde varias perspectivas. Aunque espectaculares, a veces estos combates resultan un poco lentos.



Los loros rosa nos permiten salvar la partida y cambiar de personaje. En los hoteles podemos recuperar energías.



Cualquier personaje puede coger, empujar y lanzar objetos, lo cual resulta imprescindible en ciertos momentos.

La historia de este juego es intensa y apasionante, aunque su aspecto gráfico resulta algo anticuado.



Los cofres y cajas ocultan muchas sorpresas, a veces será dinero, otras ítems curativos, armas o magia. Incluso podrán ocultar trampas.

Y es que, cuando nos movamos por aldeas o subterráneos, sólo uno de los personajes será visible y serán las habilidades de ese personaje las que deberemos emplear para proseguir nuestro camino. De esta forma, si, por ejemplo, nos tropezamos con una piedra que nos cierra el paso, tendremos que cambiar el control al personaje (el cazador en este caso) que lleva las bombas. Este sistema -que recuerda al visto en «Lost Vikings» para 16 bits-, ofrece unas enormes posibilidades que seguro no se le escapan a los seguidores del género.

Por supuesto, como buen RPG que es, «Wild Arms» nos ofrece también las facultades de charlar con otros personajes y manejar cientos de armas, armaduras y poderes especiales que iremos comprando, ganando o encontrando en función de nuestra habilidad, nuestra astucia y nuestro afán de investigación.

«Wild Arms» es un sensacional RPG que pone a nuestra disposición un maravilloso e inmenso mundo en el que, sin duda, encontraremos un interminable número de alicientes y motivos para la diversión.

Sonia Herranz

Consola:	PlayStation
Tipo:	RPG
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Un inmenso mundo
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM

GRÁFICOS: 89
Detallados y plagados de efectos de visuales, pero los típicos de un RPG. Destacan los combates al estilo «FFVII».

SONIDO: 88
Una épica banda sonora que termina haciéndose pegadiza. Siempre melodías muy adecuadas a cada situación.

JUGABILIDAD: 90
El control es sencillísimo y moverse por los distintos menús no plantea problemas. En ocasiones, cuando los combates se suceden, se hace un poquillo pesado.

DIVERSIÓN: 93
Un magistral RPG que destaca por el uso de los tres personajes y por su equilibrado argumento. Un pelín lineal en algunos momentos, eso sí.

VALORACIÓN: 91
Si te gustan los RPG en estado puro vas a descubrir que este «Wild Arms» te ofrece una historia absorbente, plagada de aventuras paralelas y múltiples alternativas de acción. Cuenta además con tres protagonistas y cientos de ítems, magias y armas a utilizar, por lo que sus posibilidades se hacen enormes. De hecho, se le calculan más de 60 horas de juego, y eso que su desarrollo es sencillo y accesible. Para redondear la faena, está totalmente traducido al castellano. Su único inconveniente son los combates, cuya realización 3D los hace un poco lentos. Menos mal que su genial argumento compensa...

ALTERNATIVAS:
El mejor RPG puro es **«Final Fantasy VII»**, pero si ya lo has jugado y te gustó, este **«Wild Arms»** también te encantará. Eliminando el tema de los combates por turnos, también tienes la interesante opción del RPG de acción **«Alundra»**.

ANIME VIDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA





¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

Gokuh, Pan y Trunks están a punto de enfrentarse al peor enemigo que han conocido...





Ya disponibles



Dragon Ball GT 1



Dragon Ball GT 2



Dragon Ball GT 3

Dragon Ball GT 4



Dragon Ball GT 5



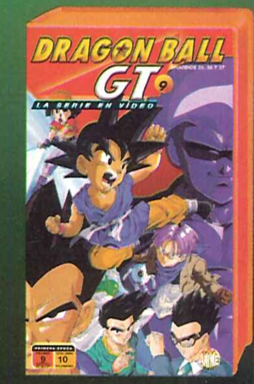
Dragon Ball GT 6



Dragon Ball GT 7



Dragon Ball GT 8
a la venta
el 4 de Noviembre



Dragon Ball GT 9
a la venta
el 25 de Noviembre

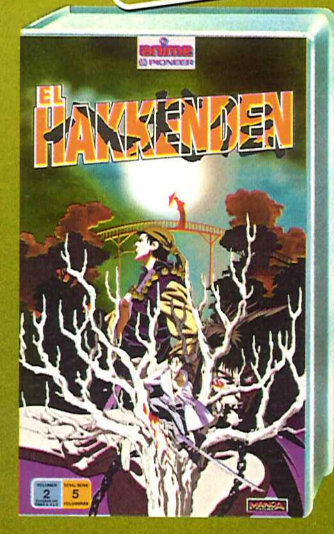
¡RESÉRVALAS YA!

www.mangafilms.es/dragonballGT

anime PIONEER

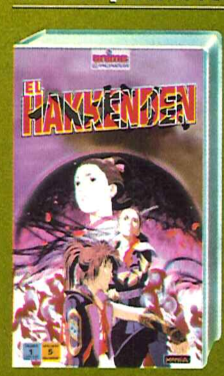
EL HAKKENDEN

Estreno en vídeo el 4 de noviembre



Continúa la leyenda de los perros guerreros...

Ya disponible



anime PIONEER

PHANTOM QUEST II

Estreno en vídeo el 25 de noviembre



Nuevos misterios para la famosa agencia de investigación paranormal

Ya disponible







ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS



MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

Valdeman / Original / Copia

Command & Conquer
Red Alert Retaliation







Soviéticos y Aliados siguen en liza por dominar Europa. El continente arde en llamas y las batallas se suceden en una región tras otra... Batallas épicas donde nosotros ejercemos de amos absolutos, lanzando a nuestras fuerzas a la invasión y construyendo defensas para afianzar nuestra posición.

«Red Alert Retaliation» es la segunda parte de «Red Alert», una ampliación del juego de estrategia en tiempo real más afamado de la historia en el que básicamente vamos a encontrar nuevos tipos de misiones a cumplir.

Por el DOMINIO de Europa

Las premisas se mantienen intactas desde el «Command & Conquers» original. Se nos fija una misión -desgraciadamente en inglés-, y con las tropas y el dinero que se nos asigne en un principio debemos intentar concluirlas con éxito.

Para ello deberemos montar una base construyendo centrales de energía, refinerías de oro para ganar dinero, fábricas de armas, barracas de entrenamiento para soldados, torretas, radares, silos... Debemos "producir" soldados y todo tipo de vehículos de combate.

Después hay que localizar las posiciones enemigas, descubriendo poco a poco los puntos oscuros del mapa para poder trazar el mejor plan de ataque y lanzar organizadamente a nuestras tropas a la invasión.

Las misiones serán de lo más variopinto y tendremos que infiltrarnos en las líneas enemigas y sabotear una central, frenar un convoy enemigo, limpiar las aguas de un lago, evacuar civiles, recuperar el control sobre un laboratorio...

La experiencia es de verdad absorbente. El juego plantea ese tipo de retos que pueden hacer que pases horas frente a la pantalla sin darte cuenta. Eso sí, es un género poco conocido que requiere un esfuerzo por parte del jugador novato para aprender a manejar todas las opciones y descubrir, paso a paso, las mejores argucias de combate.

Este esfuerzo inicial puede hacerse excesivo en este «Retaliation», ya que la dificultad de las misiones y la inteligencia de los rivales es mucho más elevada que el primer «Red Alert». Si tú ya estás curtido en estas lides y eres un amante de la estrategia, disfrutarás a tope con este juego.

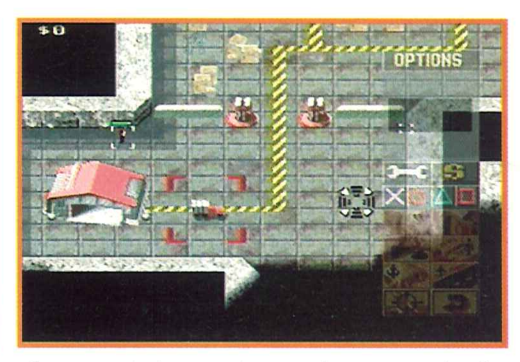
Sonia Herranz



En función de los resultados y el rango obtenido podemos elegir entre diferentes campañas que, a su vez, tendrán varias misiones que podemos jugar en cualquier orden.



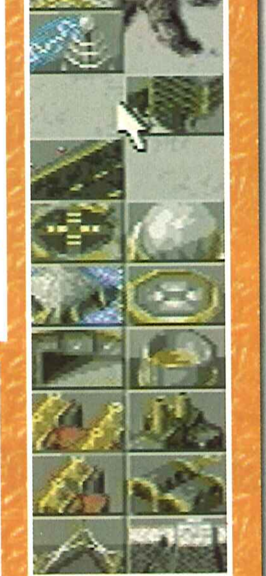
Existen edificios en los que se pueden reparar los vehículos, pero para "reparar" a la infantería tenemos soldados médicos que podemos mandar a curar a cualquier herido.

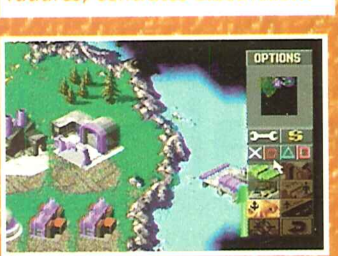


Este personaje de esmoquin es uno de nuestros espías. No pueden disparar, pero son invisibles para todas las fuerzas enemigas (menos a los perros) y nos despejan los mapas.

De sencillo manejo

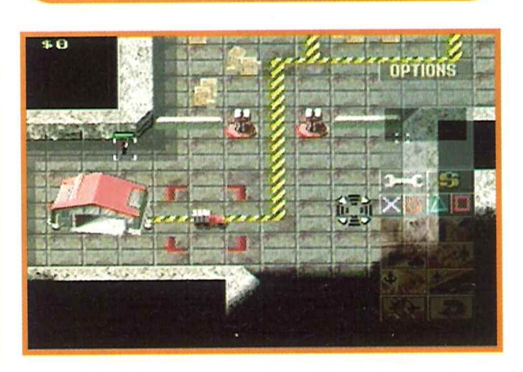
Todas las funciones de construcción y edificación se activan desde un menú situado a la derecha de la pantalla. Cada función (fábrica de armas, barracas, puerto...) se despliega para mostrar sus propias opciones. A la derecha podéis ver ampliada la barra de edificación, con torretas, radares, centrales eléctricas...







Una de las opciones nos permite configurar campos de batalla a nuestra medida sobre cerca de 100 escenarios diferentes en los que podremos elegir el número de bases enemigas, el nivel de tecnología, el dinero disponible, el color de los uniformes... La duración del juego, está asegurada.





El juego de estrategia en tiempo real más aclamado de la historia de las consolas, regresa a PlayStation.





Básicamente esta versión no es más que una ampliación de misiones, con nuevas unidades y una dificultad más elevada. Eso sí, se han mejorado la definición de las unidades y el sistema de control.

No sólo de infantería viven los ejércitos, y la guerra también puede hacerse con aviones, helicópteros, submarinos, destructores... Es decir, que debemos completar nuestras bases construyendo aeropuertos, helipuertos y puertos marinos.







Imágenes de vídeo e imágenes renderizadas se darán la mano para presentarnos las distintas misiones.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Westwood
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Toda Europa
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 CD ROM



GRÁFICOS: 89
Se ha mejorado la presentación de las unidades con respeto a la primera parte, aunque siguen siendo algo simples y con poca variedad en el tipo de terrenos. Cumplen con su cometido sin alardes.

SONIDO: 87
Una pena que las voces no estén dobladas. Los FX son correctos y las melodías, pese a ser repetitivas, no se hacen molestas.

JUGABILIDAD: 90
Lo mejor es jugar con un ratón, aunque el control con el pad ha mejorado bastante. Las unidades responden bien a las órdenes y el acceso a los menús es fácil.

DIVERSIÓN: 91
Un juego pensado expresamente para los amantes de la estrategia. Es largo, difícil y con gran variedad de misiones. Destaca el hecho de que podamos jugar a dobles vía Link gracias a los dos CDs que incorpora.

VALORACIÓN: 90
Si os gustó la primera parte, ésta también os va a absorber de igual modo. Sin embargo, no vais a encontrar demasiadas novedades ni planteamientos muy distintos: simplemente más misiones, aunque sí es cierto que ha aumentado la dificultad, que se aprecia algo más de calidad gráfica y que disponemos de un control más suave. Así que, ya sabéis: si os gusta la estrategia, «RA Retaliation» os encantará, pero si aún no os habéis iniciado en el género quizás podéis probar antes con «Red Alert», que es más fácil y os servirá de entrenamiento.

ALTERNATIVAS:
*La primera parte, **«Red Alert»** es la alternativa más clara y, al ser más fácil, más recomendable para los novatos. Si preferís guerras más fantásticas, aunque de menor intensidad, podéis probar con **«Dark Omen»** o **«Warhammer»**.*

O.D.T

Cuatro BUENOS para cuatro malos

(En un escenario oscuro, sólo iluminado por la antorcha que un sonriente murciélago atenaza entre sus mandíbulas, comienza la obra).

Julia Chase: -¡Alimaña!, ¡feo!, ¡tonto!

Malo Grandón: -¡Empollona!, ¡sílfide!, ¡cartógrafa!

HobbyConsolas: -Pero dejad de insultaros de una vez, ¿es que no os basta con el nombre del título en el que estáis metidos? No tenéis ni idea del número de chistes que hemos podido hacer en la redacción sólo con las tres letras del nuevo juego de Psygnosis... ¿De verdad que no sabes, Julia, cómo se llama el juego en el que intervienes?

Julia Chase: -Pues no.

HobbyConsolas: -Pues «ODT». Os cuento. Estáis dentro de una aventura en 3D de dimensiones bíblicas en la que cuatro tripulantes de un dirigible llamado "Nautiflyus" se encargan de buscar material para la reparación de su maltrecha nave.

Los oscuros escenarios por los que os moveréis están formados por continuas elevaciones y depresiones de terreno -en el que predomina la roca caliza debido a la incesante lluvia- unidas por escaleras y paredes trepables que en su conjunto forman un gran laberinto.

Por este laberinto rondas tú, Malo Grandón, y tú también, murciélago pirómano, y los decorados están llenos de cajas y barriles con ítems para equipar al protagonista en cuestión... que bien podrías ser tú, Julia.

JC: -¿Yo?, ¡Qué ilusión! (Se retoca el peinado y mira al infinito)

MG: -¡Ególatra!

HC: -¡Silencio! Digo que "podrías" ser tú porque dependerá del jugador la elección de uno de los cuatro protagonistas disponibles, los cuales tenéis características diferentes en cuanto a resistencia, armamento y espíritu, y podréis encontraros con los demás en ciertos momentos del juego, pero deberéis completar vosotros solitos la difícil aventura.

Vuestros movimientos son muy variados, pudiendo andar, correr, agarraros a los bordes de cualquier plataforma, disparar en distintas posiciones, y luchar cuerpo a cuerpo. La mayor parte del tiempo estaréis solos, intentando encontrar palancas que abran nuevos caminos o llaves para las puertas, y en algunos momentos os veréis las caras con Malo Grandón, debiendo esquivar sus disparos rápidamente y disparar a la misma velocidad.

Así que, ya lo sabéis, «ODT» es una aventura de impresionante duración, con muchos lugares por explorar y con unos pocos malos para matar. A nosotros nos ha gustado. ¿Qué opinas, Julia? ¿Julia? (El murciélago estornuda apagando la antorcha. El silencio y la oscuridad reinan unos instantes.

MG: -¿Y a mí me matan al final...?

Javier Domínguez









Cada uno de los cuatro protagonistas disponibles tiene sus propias cualidades físicas y un equipo diferente. De esta forma, el juego es como un "cuatro en uno".



Como por arte de magia

Dos de los cuatro protagonistas a elegir, Solaar el arzobispo y Julia Chase, cartógrafa, tienen la habilidad de realizar hechizos desde el comienzo del juego.

Pulsando L1 y el botón por nosotros asignado, podemos rellenar nuestra salud, abrasar enemigos y realizar otros hechizos.





Caminar por escenarios bastante anchos es lo normal, pero a veces deberemos probar nuestro equilibrio, como por ejemplo, en estas vigas.

Psygnosis nos presenta una aventura de acción que, tras una apariencia gráfica oscura y no muy brillante, encierra considerables posibilidades de diversión.

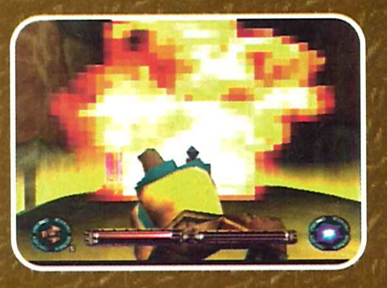


Tripulantes de nuestra nave, e incluso otros protagonistas, nos ayudarán o nos informarán -en castellano-, de nuestra misión.

Rompe con todo

Cuando tengamos delante una roca, barril o caja, deberemos romperlo para comprobar si contiene algún ítem de utilidad. La potencia del golpe hará que la cámara se tambalee durante unos segundos, y si el barril es explosivo, ¡sujetaos los ojos!











El apartado gráfico del juego es excesivamente poligonal y las animaciones de los personajes resultan algo forzadas.

Nuevos caminos

Cuando creas que se ha terminado el escenario, lo más seguro es que encuentres una palanca que, al accionarla, abra un nuevo camino por donde seguir.
Una cámara nos mostrará por un segundo el lugar, que suele estar a varios kilómetros de la palanca...





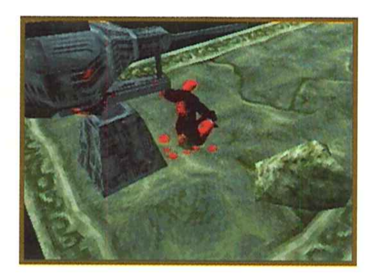
A pesar de ser básicamente una aventura de acción, también tienen mucha importancia ciertos aspectos típicos de los juegos de Rol: hechizos, armaduras, objetos para utilizar...



«ODT» combina elementos de varios géneros, resultando en su conjunto un juego muy completo, variado y además, con una larga vida.



Los saltos y la habilidad en el disparo también tienen su lugar en esta aventura.



En el juego tampoco faltarán las notas "de color" (rojo, para ser exactos).



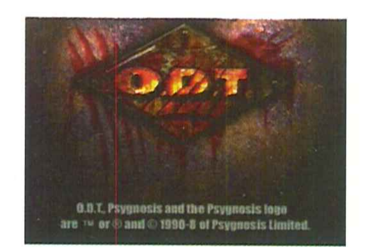


Los protagonistas pueden pelear cuerpo a cuerpo... incluso con sus amigos, quienes, eso sí, alucinarán en colores.



A pesar de no manejar ningún arma con facilidad, el mago también puede disparar a distancia con su bastón.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Psygnosis
Programación:	Psygnosis
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 84
La ambientación creada se hace muy envolvente, aunque los diseños resultan notoriamente poligonales y, en ocasiones, la excesiva pixelación crea confusión.

Sonido: 86
Una potente banda sonora carga con más tensión la ya densa atmósfera del juego.

Jugabilidad: 83
Es fácil de jugar y bastante divertido, si bien la respuesta a las órdenes del pad no es todo lo rápida que algunas situaciones requieren.

Diversión: 89
Por su dura apariencia gráfica, en un principio se hace un juego un tanto áspero, pero a medida que vas jugando te vas metiendo de lleno en la historia y vas descubriendo sus múltiples posibilidades.

Valoración: 87
Esta aventura de acción de Psygnosis consigue introducir al jugador en la piel del protagonista, una cualidad de gran mérito. Además, las diferentes aptitudes que ofrece cada uno de los cuatro protagonistas disponibles permite que cuando acabes el juego con uno, puedas volver a afrontarlo con otro. El misterioso ambiente, la variedad de acciones a realizar y la sensación de estar contínuamente en peligro, hacen de «ODT» un juego envolvente, peculiar y largo. Su única pega radica en no ofrecer un aspecto demasiado espectacular.

ALTERNATIVAS:
*La referencia más clara es la saga **«Tomb Raider»**. Aunque **«ODT»** queda por debajo en el apartado técnico y en el carisma de su protagonista, este título de Psygnosis es más "aventura" y menos "de acción". Otros títulos como **«Batman & Robin» «El Quinto Elemento»** o **«Spawn»** son alternativas menos interesantes.*

La verdad esta allí fuera...

www.globalgame-europe.com

próximamente en
Madrid, Valencia, Bilbao, Las Palmas...

José Abascal, 16
28003 Madrid
Tel. 91.593.13.46

Calle Pizzarro, 5
46930 Quart de Poblet
Valencia

Plaza Arizgoiti, 9
48970 Basauri
Bilbao

Alameda de Colon, 1
35002 Las Palmas
de Gran Canaria
Tel. 970.81.53.57



... pero los videojuegos están aquí dentro.









Los juegos son un negocio serio. Elígenos para abrir una tienda de videojuegos.
Global Game es la mayor franquicia de Europa con más de 40 puntos
en Italia, Suiza, Luxemburgo, Portugal y ahora también en España.

¿Quiere mas informacion? Llámanos al (96)373.94.71 - Global Game España - Calle Salamanca, 27 - 46005 Valencia Email: yuri@skylink



PASEN y vean

«Starshot» nos lleva a un peculiar futuro en el que los dueños de circos pugnan por tener los espectáculos más visitados de la galaxia. Sin embargo, uno de ellos oculta unas intenciones menos lúdicas: quiere dominar el universo.

Obviamente nuestro objetivo es impedirlo y para ello tendremos que enfrentarnos a un largo y extraño viaje que puede resultar cualquier cosa menos previsible. No en vano nos veremos obligados a visitar seis peculiares planetas habitados por seres no menos extravagantes.

Este original argumento va a servir para dar forma a un completo y extenso plataformas tridimensional que nos ofrece la variedad por bandera y que intenta sorprendernos a cada paso.

Entre las virtudes del juego destaca un humorístico planteamiento que se manifiesta en los singulares personajes, en las divertidas animaciones del protagonista y en unos locos escenarios, que tan pronto se convierten en vertederos espaciales como en desapacibles junglas tropicales llenas de elementos que cuadran tanto en el entorno como un pulpo en un garaje.

Además, los personajes nos regalarán con largas y simpáticas parrafadas que suelen tener bastante importancia para el desarrollo del juego y que nos proporcionarán pistas... en inglés, alemán o francés. Nada de castellano.

Junto a la original simpatía de «Starshot», cabe destacar también la amplitud de los escenarios, en los que la libertad de acción se manifiesta tanto en nuestra amplitud de movimientos como en el control de las distintas cámaras y zooms.

Gracias al enorme tamaño y gran variedad de los niveles, nuestra principal misión de saltar de plataforma en plataforma se verá acompañada de numerosas variantes en forma de misiones paralelas, tales como encontrar a la perrita Laika en el cementerio de los astronautas, y de algunos mini-juegos como una peculiar guerra de barcos. Y es que todo vale y todo es posible en «Starshot», e incluso pasaremos sin darnos cuenta del más trepidante "shoot´em up" (Starshot puede disparar hasta rayos teledirigidos) al plataformas más recalcitrante.

Por desgracia, y aquí llega el principal defecto de este juego, el control no es del todo fiable y los saltos pueden acabar con la paciencia del más pintado. Además, los gráficos, pese a su variedad y atractivo aspecto, carecen de brillo, de definición y de fuerza en el color, lo que le resta bastante espectacularidad a un juego que podría haber sido una seria competencia para los grandes del género en N64, pero que finalmente ha quedado bastante alejado de ellos.

Sonia Herranz







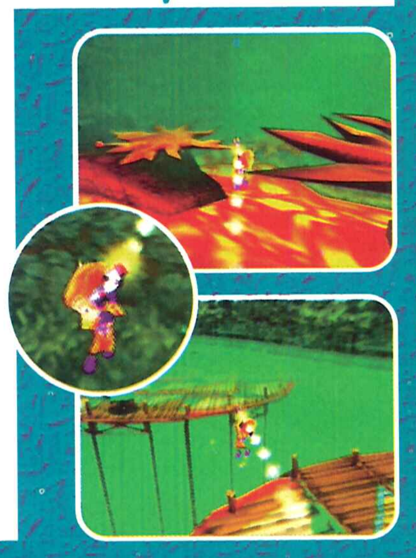


Algunos personajes nos explicarán -en inglés- nuestra misión y nos proporcionarán pistas. Se puede jugar sin entenderlos del todo, pero nos vamos a perder los chistes y va a resultar más fácil que nos atasquemos.



Un amigo inseparable

Starshot va acompañado de dos robots: uno le proporciona información y otro, con forma de cohete, permitirá que nuestro héroe se agarre a él para volar cuando lo necesite. El único requisito es tener el combustible suficiente.



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	6 MUNDOS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	128 MEGAS



El juego nos ofrece retos muy variados y, aunque la mayoría se basa en los saltos, también deberemos afrontar pequeños mini-juegos o momentos del más puro "shoot´em up".







GRÁFICOS: 86
Pese a la variedad y originalidad de los escenarios y las buenas animaciones de los personajes, peca de poco brillo y de una baja resolución.

SONIDO: 83
Simpáticas y pegadizas melodías, aunque los efectos sonoros no resultan demasiado impactantes.

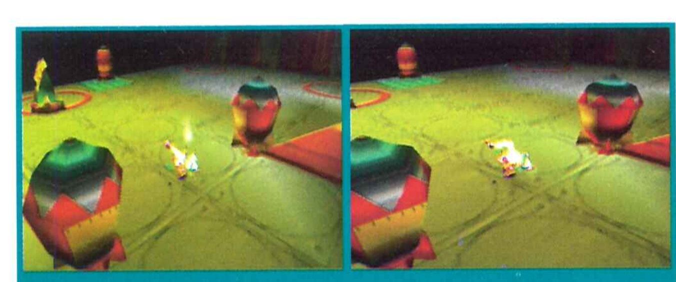
JUGABILIDAD: 79
El control, sobre todo en los saltos, será el caballo de batalla para cualquier jugador: hasta los saltos más fáciles se hacen difíciles. El resto de funciones no plantean problemas.

DIVERSIÓN: 83
Se puede hacer divertido, siempre que no desesperemos tras la primera tanda de plataformas. El juego es largo, variadísimo y el propio cartucho salva partidas.


Gracias a la libertad en el manejo de las cámaras podemos acercarnos al máximo o seguir la acción desde muy lejos y desde cualquier ángulo, según sean las necesidades de cada situación.


Este plataformas de fácil apariencia puede acabar con la paciencia de cualquiera debido al poco fiable control del protagonista. No es imposible jugar, pero estamos acostumbrados a más precisión.

VALORACIÓN: 85
Un buen argumento, un personaje tan bien animado que casi parece de dibujos, escenarios variados, muchas misiones de muy diferente catadura y un derroche de imaginación son las virtudes de este juego. Además podemos sumarle una atractiva mezcla de géneros, desde la acción "shoot´em up" más trepidante a las plataformas, sin olvidarnos de la aventura y su pizquilla de puzzle. El resultado podría haber sido impresionante. Sin embargo, notables desajustes técnicos y la elevada dificulta del control en los saltos han provocado que «Starshot» se haya quedado a las puertas de ser un juegazo.


El cartucho ofrece la curiosa opción de ajustar la imagen al tipo de TV que usemos, ya sea en formato 16/9 (izquierda) o 4/3 (derecha). Como podéis apreciar, en la primera hay un mayor campo de visión que en la segunda.

Una excesiva dificultad en los saltos se convierte en el mayor inconveniente para este original y variado título.

ALTERNATIVAS:
*Los intocables **«Mario 64»** y **«Banjo-Kazooie»** siguen siendo los mejores en lo que a plataformas se refiere. **«Gex 3D»** también nos gusta bastante más.*



BOMBERMAN HERO

Mucha BOMBA y poca mecha

Desde el principio de su existencia, Bomberman se ha caracterizado por un estilo de juego muy adictivo, capaz de enganchar a cualquier tipo de usuario.

Como sabéis, la mecánica de esta saga consistía en destruir, por medio de las famosas "bombitas", a los enemigos que merodeaban por unos escenarios de sencilla construcción. Con el paso de los años, y de cara a la que fue la primera aparición de Bomberman en N64, las 2D que asentaron sus comienzos cedieron el paso a los entornos 3D, al tiempo que, acorde a este cambio, se retocó algo el sistema de juego.

Ahora, nos llega nuevamente a N64 este «Bomberman Hero», un título que sin duda resulta el peor parado de toda la saga, debido en gran parte a la ruptura total con sus predecesores.

Y es que ver a este mítico personaje transportado a un plataformas puro y duro nos ha decepcionado bastante, hasta el punto de llegar a plantearnos si la fórmula mágica que ha mantenido activo a este personaje durante tanto tiempo ha llegado a agotarse.

Partiendo de una estructura similar a la de cualquier plataformas, este cartucho de Hudson concentra todo su atractivo en el protagonista y en algunos elementos de la saga -como el uso de las bombas o los enfrentamientos con los jefes finales- pero ha dejado atrás otros aspectos no menos importantes como la capacidad de diversión o la duración del juego.

En el primer caso, «Bomberman Hero» peca de ser aburrido y lento y, aunque algunos niveles rompen en ciertos momentos con la falta de interés general, el cartucho se muestra incapaz de mantenerte pegado durante horas a la consola. En lo referente a la duración -el otro gran fiasco-, un par de días bastan para acabarse el juego, lo cual resulta imperdonable a estas alturas.

Gráficamente tampoco conseguirá levantar pasiones, aunque sí es cierto que algunos escenarios ofrecen una notable calidad

En resumen. Un plataformas muy sencillo, con algunos momentos brillantes, pero que en su conjunto no alcanza las cotas de diversión, espectacularidad y duración de los grandes del género.

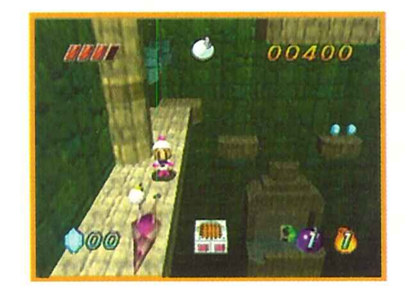
Alberto Lloret

Algunos ítems tienen efectos muy curiosos, como éste que encierra a Bomberman dentro de una pompa de jabón.

En algunas fases aparecerá Louie, una especie de ratón saltarín que nos servirá de montura. Sus gigantescos saltos nos permitirán acceder a zonas elevadas.













Esta nueva aparición de Bomberman en N64 nos ha defraudado bastante, tanto por su escasez de alicientes como por su corta duración.



Uno de los escasos elementos realmente atractivos de este cartucho son los pintorescos enemigos finales.







Juguetes a prueba de bomba

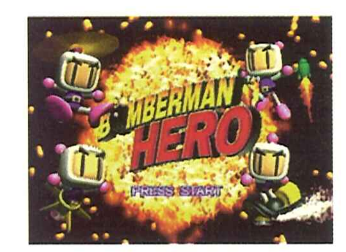
Gracias a cuatro dispositivos, y dependiendo del entorno, Bomberman puede realizar acciones nuevas, como volar -con los cohetes o el casco-helicóptero-, demostrar su habilidad con la tabla de snowboard o surcar las profundidades marinas por medio de unas poderosas hélices.



¿Qué planeta quieres visitar?

Como sucede en todos los juegos de Bomberman, los 5 mundos se dividen en áreas y éstas, a su vez, en niveles. La única diferencia con sus antecesores es que podremos tomar rutas alternativas, rompiendo así la linealidad de la saga

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Nintendo
Programación:	Hudson
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	60
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 Megas



GRÁFICOS: 84

Los escenarios, personajes y animaciones son, por regla general, sumamente sencillos aunque, en ocasiones, algún escenario algo más cuidado alegra un poco la vista.

SONIDO: 68

Las melodías son de lo peorcito que ha pasado por una consola. Los efectos, por su parte, no consiguen disipar el dolor de cabeza que producen las desquiciantes musiquitas.

JUGABILIDAD: 83

La sencillez al poder. Tan sólo necesitamos dos botones para ejecutar todas las acciones, aunque a la hora de apuntar para disparar las bombas, la cosa se complica.

DIVERSIÓN: 80

Si apagas el sonido y te sumerges en el juego te encontrarás con un plataformas de correcta realización técnica pero que carece de atractivos suficientes como para engancharte durante mucho tiempo.

VALORACIÓN: 78

Hudson no ha derrochado demasiada imaginación a la hora de presentarnos la nueva aparición de su personaje estrella. Tan sólo se ha limitado a reproducir, con más pena que gloria, los elementos típicos de los juegos de plataformas, delegando en el supuesto atractivo personal de Bomberman todo el peso del juego.
Ante este cartucho sólo podemos decir que nos gusta más el clásico Bomberman con el que hemos jugado durante miles de horas. Además, nos hemos acabado el juego en dos días.

ALTERNATIVAS:

*A estas alturas todo el mundo tiene claro que los mejores plataformas para N64 son **«Super Mario 64»** y **«Banjo & Kazooie»**.*

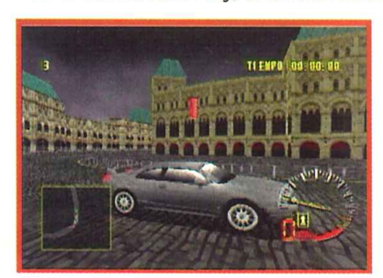


«Test Drive 5» también brinda la oportunidad de correr a solas, estilo rally, en el modo contrarreloj.



La actuación de la policía supondrá un parón en la carrera. Ya sabéis, si os persiguen, pisad a fondo.













El piloto fugitivo.

Por si nos han sabido a poco los cuatro «Test Drive» anteriores, aquí tenemos la quinta entrega del título de carreras por excelencia de EA.

La verdad es que la serie siempre ha disfrutado de una calidad notable, y esta quinta parte no es una excepción. De hecho, mejora gráficamente a todos sus antecesores gracias, sobre todo, a la inclusión del afamado efecto del brillo sobre cristales y carrocerías, del que el mítico «GT» fue el precursor.

También disfruta de nuevos y abundantes modelos de coches (la mitad habrá que ganárselos), desde los "Cobra" fabricados en los años 70 hasta el deportivo más actual, con opción de retocarlos al gusto para que se adapten a nuestros gustos.

«Test Drive 5» ofrece tres modos de juego (Arcade, Campeonato y dos jugadores), que se van ramificando por menús hasta llegar a la respetable cifra de 7, y más de diez circuitos de distintas localizaciones del mundo.

Por último, diremos que las carreras resultan rapidísimas, casi vertiginosas, pero... ¿a costa de qué?, pues a costa de dejarse unos cuantos frames por el camino, lo que supone que los movimientos ofrezcan una brusquedad excesiva: menos los vehículos, todos los demás objetos del decorado se mueven a saltos, y algunas texturas llegan a deformarse.

«Test Drive 5» se deja conducir bastante bien, es vistoso, divertido, corre que se las pela... pero no está lo suficientemente cuidado técnicamente como para plantarle cara a los grandes del género.

Si te atrae la idea de huir de la policía -quizás la característica más exclusiva de este título-, «Test Drive 5» es tu juego. Si no, hay cosas mejores.





Uno de los modos de juego consiste en una de esas típicas carreras de aceleración entre dos vehículos.



En el modo para 2 jugadores podemos partir la pantalla en vertical u horizontal, pero la imagen se ralentiza en ambos casos.





Repeticiones de lujo.

En cualquiera de los modos de juego, «Test Drive 5» te ofrece la ya obligada posibilidad de ver la repetición de las carreras. Todas tus acciones se verán espectacular y claramente.

DETRÁS DE ESTA PUERTA

SE ENCUENTRAN OTROS MUNDOS

Hace casi dos años os comentábamos la primera entrega de este «Victory Boxing», un juego divertido por su planteamiento y muy completo en cuanto a opciones.

Esta segunda parte ha mejorado el aspecto excesivamente poligonal de la primera y ofrece una mayor flexibilidad en el control, y la velocidad de los movimientos de los pugilistas ha sido también aumentada. Sin embargo, ha perdido por el camino las opciones más interesantes que presentaba la primera parte. Así, nos hemos quedado sin poder "construir" nuestros propios boxeadores y sin posibilidad de entrenar para mejorar sus muchas cualidades físicas. Es más, incluso los combates, antes determinados por tres barras que indicaban el cansancio, los golpes recibidos y el nivel de recuperación, quedan ahora reducidas a dos: la energía y el cansancio.

Esta pérdida de opciones se ve compensada en parte con los modos de juego, de manera que además de tener ocasión de optar por la corona en seis categorías del boxeo, podemos jugar torneos por eliminatorias y combates de exhibición, ya sean para uno o dos jugadores.

El interés viene del hecho de ir ascendiendo puestos en el ranking a base de superar a nuestros rivales y esperar a que los mejores accedan a combatir con nosotros. Sin embargo, no poder influir en las cualidades de nuestro púgil, ni crearlo a nuestra medida, hacen que la diversión baje varios enteros.

De todos modos es un juego entretenido, no muy difícil de manejar y con un ritmo vivo en los combates, en los que deberemos equilibrar nuestras ansias de sacudir al rival con nuestra habilidad para protegernos de los golpes, esquivarlos y movernos por el cuadrilátero.

Sólo par fans de este ¿deporte?



Hay ocho boxeadores a elegir, cada uno con sus propias características.









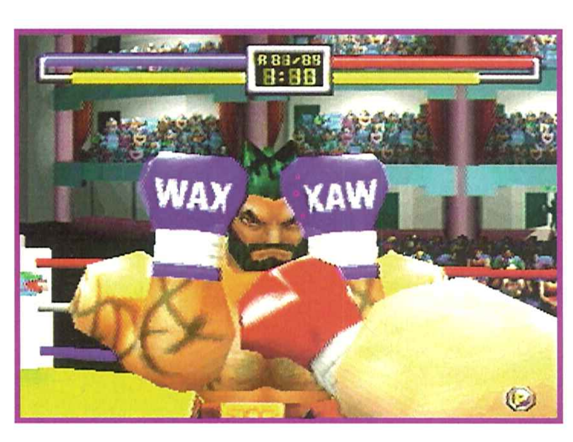
Si queremos ganar la corona debemos ir subiendo puestos en el ranking derrotando a los púgiles que estén por encima de nosotros y que estén dispuestos a combatir.

¡Segundos fuera!

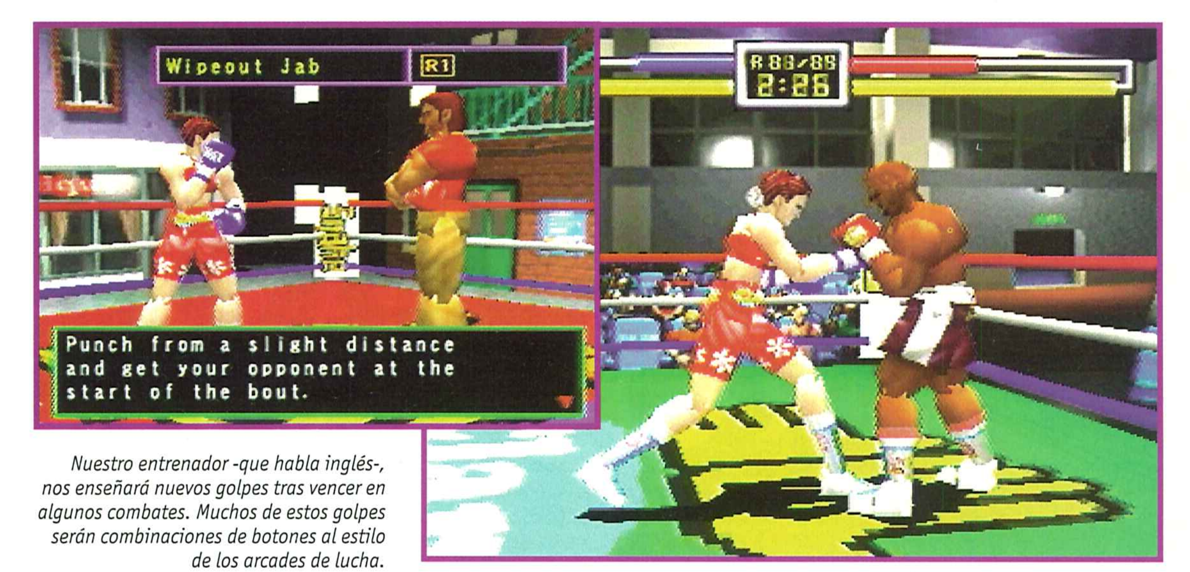
VICTORY BOXING 2



Tenemos diez segundos para levantarnos a base de pulsar rápido el botón X. Si estamos muy cansados, nada nos levantará.



Podemos combatir desde siete cámaras diferentes que van desde la perspectiva lateral a una subjetiva. No todas son jugables.



Nuestro entrenador -que habla inglés-, nos enseñará nuevos golpes tras vencer en algunos combates. Muchos de estos golpes serán combinaciones de botones al estilo de los arcades de lucha.





El juego nos propone cumplir todo tipo de misiones de defensa y ataque. En esta ocasión nuestra tarea consiste en proteger nada menos que el avión presidencial.





Cada helicóptero tiene sus características propias y suponen ocho maneras diferentes de jugar las mismas misiones.



Los "Rambos" enemigos son difíciles de cazar y hasta se atreven a subirse a nuestra nave los muy osados.



Para rescatar rehenes hemos de despejar las pistas de aterrizaje y liberarlos de sus captores.



Dispondremos de un potente arsemal que podremos mejorar a medida que consigamos dinero.

CHOPPER ATTACK™

Batallas que ganan guerras.

PlayStation
Midway
82

El primer simulador de helicópteros para Nintendo 64 es en realidad un "shoot´em up" con un complicado control, pero con muchas posibilidades de divertir a los jugadores sedientos de este tipo de juegos. «Chopper Attack» está planteado a base de misiones que van desde destruir todos los radares que haya en la zona de combate hasta rescatar prisioneros de guerra, pasando por defender aviones presidenciales o convoyes de tierra.

El terreno es un mapeado 3D en el que nos podremos mover libremente usando un radar para localizar las posiciones enemigas. Antes de comenzar a jugar podemos optar entre ocho helicópteros de muy diferentes cualidades, los más rápidos tienen menos capacidad para transportar armas, los más grandes son más lentos... Una vez elegido un helicóptero tenemos que seguir con él todo el juego, con lo cual podemos repetir ocho veces los mismos escenarios, siendo diferente cada partida.

Tras elegir helicóptero podemos optar por una serie de bombas y misiles con las que armarlo, aunque la cantidad dependerá tanto de la capacidad de nuestra nave como del dinero que hayamos acumulado en anteriores misiones.

El control es un pelín enrevesado y cuesta bastante hacerse con él, además, como la dificultad del juego es bastante alta, las primeras partidas pueden ser de auténtica desesperación. Si le damos un poco tiempo le vamos cogiendo el tranquillo a los mandos y la cosa se vuelve un poco más llevadera. Menos mal que podemos salvar la partida...

Técnicamente, «Chopper Attack» es correcto, aunque la velocidad del juego no es muy alta ni los escenarios demasiado atractivos.

Lo dicho, un título que sabrá divertir a los amantes de los simuladores de acción, aunque su complicación exige de mucha paciencia y no menos concentración.



ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 - ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com
De venta en tiendas especializadas y Grandes Almacenes
BLAZE
Nº 1 EN EUROPA
PARA PLAY STATION Y SATURN
100% COMPATIBLES CON TODOS LOS JUEGOS EXISTENTES EN EL MERCADO. PUNTUACIÓN 9,5 SOBRE 10
ERAZER
ERAZER MP5
9,5
PISTOLA SCORPION
METRALLETA ERAZER
Tiro a tiro y Ráfagas
ARDISTEL, S. L.
- 1 MB 15 BLOQUES
- 2 MB 30 BLOQUES*
- 4 MB 60 BLOQUES*
* SIN COMPRESION DE DATOS
4MB, 60 SLOT MEMORY CARD
MEMORY CARD
for PlayStation
4 MB
2 MB
MEMORY CARD
for Playstation
30 SLOT MEMORY CARD
DUO SHOCK
SELECT
ANALOG
START
MANDO DUO SHOCK
ANALOGICO Y DIGITAL
JOLT
RUMBLE PACK
+ MEM 1MB N64
HYPER N64
BLAZE
TURBO
SLOW
SELECT
START
XTREME
COMBAT
HYPER
BASICO
FUNCION TURBO Y SLOW EN HYPER, COMBAT, Y XTREME

R-Type

Dos clásicos en uno

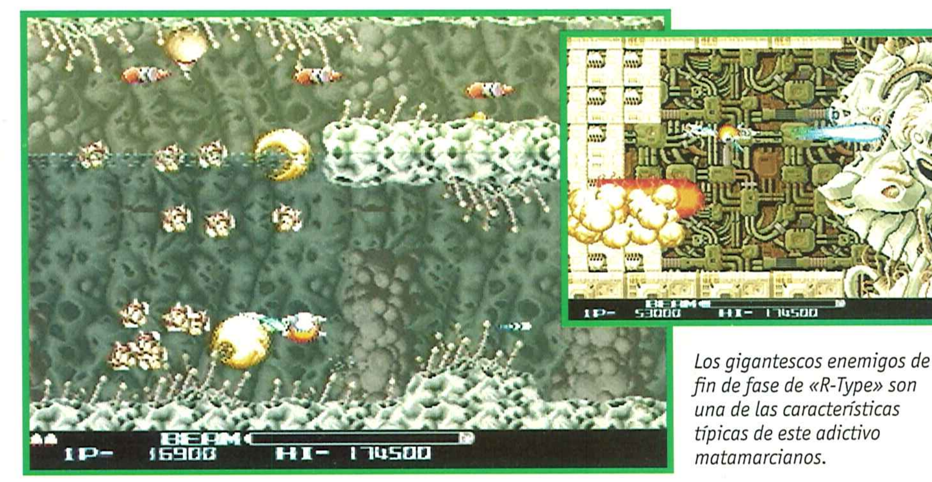


Dos versiones del clásico "shoot'em up" «R-Type» se dan la mano en un compacto para los amantes del género del mata-mata y los nostálgicos. Porque, la verdad, pese a que este «R-Type» es tan divertido (y difícil) como siempre, no se puede negar que los años le han caído como losas y los gigantescos enemigos que antes parecían la culminación del espectáculo, han perdido en parte su capacidad de asombrar.

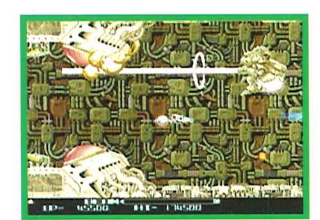
«R-Type 2», el segundo juego que podréis encontrar en el mismo CD, es más aparente gráficamente y bastante más difícil, pero igualmente divertido y jugable.

En ambos juegos la mecánica es la misma: moverse en horizontal por escenarios plagados de bichos enemigos intentando acabar con todo lo que se mueva y evitando que miles de disparos impacten con nuestra nave. Por medio hay todo tipo de ítems que potencian nuestra nave o nuestros disparos. Cualquiera de las dos versiones de «R-Type» están pensada para dos jugadores simultáneos.

Resumiendo. Un clásico "shoot'em up" sumamente divertido, pero un poco trasnochado. Ideal para los fanáticos del género y para jóvenes carrozas.



Los gigantescos enemigos de fin de fase de «R-Type» son una de las características típicas de este adictivo matamarcianos.



El juego incluye en un mismo compacto «R-Type» y «R-Type 2».



El primer «R-Type» presenta un aspecto gráfico bastante sencillo.



El mayor atractivo de este juego reside en su enorme jugabilidad.

G-Darius

¿Pezgrandotes? No, gracias.



El apartado gráfico de este divertido "shoot´em up" ha sido renovado y, a pesar de mantener un desarrollo horizontal, los decorados y los enemigos ofrecen una cierta tridimensionalidad.













Esta nueva versión del clásico "shoot´em up" está actualizada al uso de los gráficos poligonales y presenta escenarios generados en 3D, aunque la acción sigue siendo, como siempre, de scroll horizontal.

Como muchos sabréis, la base de este mata-mata son los robots con forma de seres acuáticos que nos asaltarán una y otra vez en una enloquecedora maraña de disparos que no nos dejará ni un segundo de respiro.

Tras cada fase, un enorme enemigo final nos aguardará para ponernos las cosas aún más complicadas y nosotros tendremos que echar mano del potente arsenal que hayamos ido recogiendo por el camino.

Las únicas pegas que podemos encontrarle a este juego son un desarrollo un tanto monótono y una excesiva complejidad de los fondos, que no siempre nos permiten reconocer los disparos enemigos y que incluso llegan a conseguir que perdamos de vista a nuestra propia nave.

Eso sí, quienes gusten de la jugabilidad clásica de los matamarcianos, disfrutarán de lo lindo, ya sea solos o acompañados.

to the extreme RUSHDOWN

El "riesgo" de practicar algunos deportes.



En las pruebas de kayak, el efecto del agua está muy conseguido, pudiendo distinguirse perfectamente las distintas corrientes de agua que hay en cada tramo.



La especialidad de snowboard incluída en el juego no puede hacerles frente a los grandes simuladores de este deporte para PlayStation.



La prueba de mountain bike es la más divertida de todas, aunque el frecuente y molesto "popping" se encargará de que la dificultad del control no sea su único inconveniente.

La experiencia nos dice que, salvo honrosas excepciones, los títulos que recopilan varias disciplinas deportivas pecan de no profundizar en ninguna de ellas.

A grandes rasgos, esto es lo que le ha sucedido al primer juego de Canal+ Multimedia que, a pesar de proponernos tres deportes muy atractivos -Snowboard, Mountain Bike y Kayak-, peca de ser sumamente simple y carente de posibilidades.

Así, por ejemplo, en las fases correspondientes al snowboard, no podremos realizar las típicas acrobacias, limitándonos única y exclusivamente a descender por las laderas sin mayor aliciente que alcanzar el siguiente *checkpoint.*

Lo mismo ocurre con el kayak que, aún contando con soberbios efectos gráficos que plasman el fluir del agua, no alcanza ni la variedad ni la diversión esperadas, presentando para colmo de males un control ligeramente brusco. De este triplete deportivo sólo se salvan los niveles dedicados a la mountain bike que, a pesar de mostrar los mismos defectos, resultan más divertidos y desenfrenados.

A la hora de afrontar estas tres pruebas, podemos optar entre dos modos de juego, diferenciándose según participemos en un sólo evento -modo Arcade- o en todos -Campeonato-. Lo cierto es que ninguno de los dos modos "engancha" en exceso debido a lo simple y monótono que llega a hacerse su desarrollo, sin mencionar la elevada habilidad de nuestro rival en el modo Campeonato.

Aunque en el apartado gráfico cuenta con ciertos destellos de calidad - el efecto del agua es de lo mejorcito que hemos visto-, el *engine* de «Rushdown...» no puede ocultar defectos tan graves como el remarcado *popping* o los temblores poligonales que presiden todos los escenarios. Si logramos olvidarnos de estas considerables molestias, podremos sentir una considerable sensación de velocidad.

En definitiva, «Rushdown...» no presenta demasiados alardes técnicos ni jugables, aunque si te atraen estos deportes, a lo mejor lo encuentras divertido.







Los dos modos de juego -Arcade y Campeonato- tienen un par de modos multijugador a pantalla partida (vertical u horizontalmente).
A pesar de que siguen presentes los mismos fallos en las tres pruebas, competir con un amigo es sin duda lo más divertido de este juego.





YA A LA VENTA

VHS Digital Hi-Fi Stereo

La Visión de ESCAFLOWNE vol.1

ya a la venta el número 3

La serie de animación más impresionante creada en Japón

VISIÓN I
La promesa del Destino

VISIÓN II
La Hija de la Luna de las Ilusiones

VISIÓN III
El Guerrero Magnífico

Bienvenidos a ESCAFLOWNE, a partir de ahora... nada es imposible.



La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

SELECTA VISION

SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Telèfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

DYNAMIC® IBERIA

BUST -A- MOVE 3

No hay dos sin tres.





Pocos meses después de poner a la venta «Bust A Move 3», Acclaim trae a N64 la tercera parte de este sensacional puzzle de Taito. ¿Demasiado pronto? Pues es posible y, desde luego, si os acabáis de comprar «BAM 2» no creemos que tengáis muchas ganas de invertir vuestros ahorros en esta nueva vuelta de tuerca del genial juego de las burbujitas. Y es que, aunque esta entrega cuenta con numerosas novedades en forma de modos de juego, lo cierto es que a la hora de divertirse la jugabilidad y la adicción son las mismas.

Para los que aún no lo sepáis, la mecánica de este juego consiste en lanzar mediante un cañón burbujas de colores con la intención de combinarlas con otras que ya están en la pantalla. El objetivo final es eliminarlas todas y, si jugamos contra otro competidor, llenar su pantalla de burbujas para hacerle perder. De verdad, muy divertido.

Este «Bust A Move 3» cuenta con varios modos de juego que van desde el arcade, al multijugador, pasando por el puzzle o el versus. En cada uno de estos modos de juego los objetivos son diferentes, aunque la base sigue siendo la misma. De esta forma, en el modo puzzle hemos de intentar limpiar la pantalla en el menor tiempo posible, en el arcade derrotar a la máquina en sucesivos niveles, en el Vs vernos la caras con un amigo...

Esta versión cuenta con más tipos de burbujas con efectos diferentes, con nuevos personajes y permite que las burbujas reboten contra el techo además de contra las paredes. Sin embargo, las mayores innovaciones las encontramos en el modo para cuatro jugadores simultáneos y en el editor de puzzles, que nos permitirá crear y salvar nuestras propias pantallas.

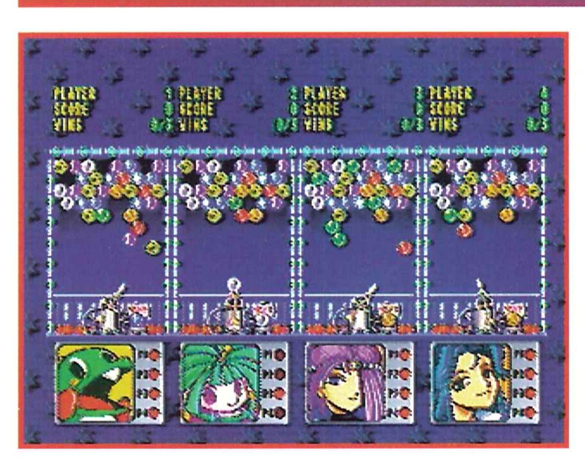
Si no tienes ya «Bust A Move 2», súbele la nota al juego hasta un noveta y muchos y... ¡hazte con él!





Este cartucho nos va adar la oportunidad de construir nuestros propios puzzles utilizando todo tipo de obstáculos y burbujas. Antes de guardarlos es conveniente que los probemos: nuestra imaginación no siempre es jugable...





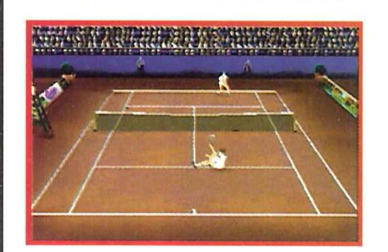
Una de las novedades de este juego es el modo para cuatro jugadores simultáneos... ¡¡La diversión se hace explosiva!!



Hay más de mil puzzles pregrabados y, además, tendremos la posibilidad de crear los nuestros propios. Un juego sin fin.



actua TENNIS



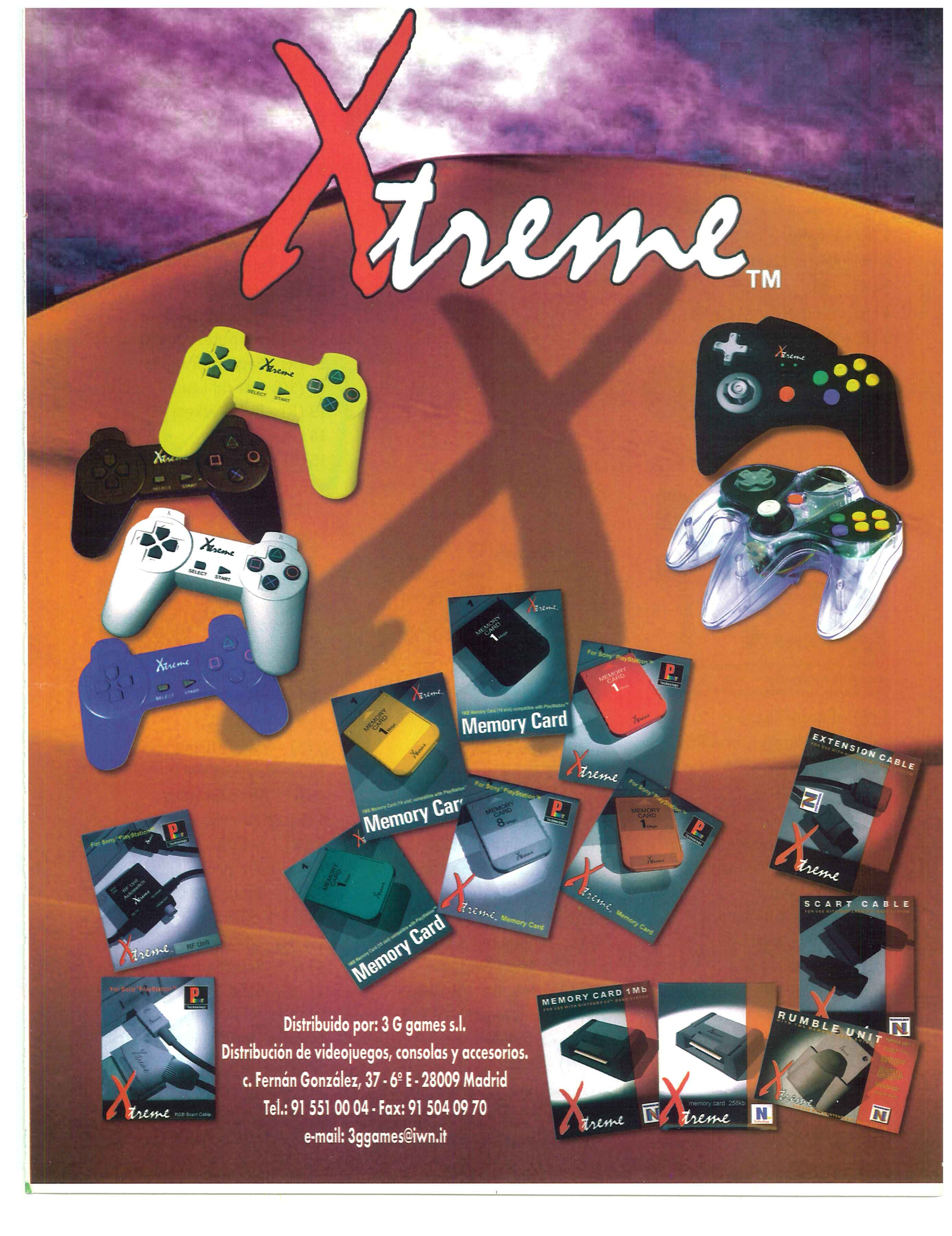


Bola de Break.

Un montón de opciones que incluyen más de 60 jugadores del circuito mundial y pistas reales es lo más sobresaliente de este simulador que, por contra, peca en lo referente a su aspecto gráfico. Como veis, los tenistas no son ni demasiado grandes ni demasiado detallados, pero eso no es lo grave. Lo grave es su limitación de animaciones que consigue que el juego resulte muy brusco de movimientos y poco atractivo.

A la hora de jugar no se maneja mal del todo, aunque las animaciones influyen en la fluidez del juego. Una pena, porque su elenco de tenistas y la posibilidad de crear tenistas nos hacían suponer que podría ser un rival de «All Star Tennis 99», sin embargo, no lo es, pues queda muy por debajo de él en lo importante: la emoción y realismo de los partidos





Xtreme™
Memory Card
Memory Card
Memory Card
EXTENSION CABLE
SCART CABLE
MEMORY CARD 1Mb
RUMBLE UNIT
RF Unit
RGB Scart Cable
Distribuido por: 3 G games s.l.
Distribución de videojuegos, consolas y accesorios.
c. Fernán González, 37 - 6º E - 28009 Madrid
Tel.: 91 551 00 04 - Fax: 91 504 09 70
e-mail: 3ggames@iwn.it

Listas de éxitos

Sega Saturn

1 (3) - Deep Fear
2 (1) - Panzer Dragoon Saga
3 (4) - Resident Evil
4 (5) - Burning Rangers
5 (2) - Shining Force III
6 (5) - Quake
7 (8) - Tomb Raider
8 (9) - Bust A Move 3
9 (7) - House of the Dead
10 (12) - Fighters MegaMix
11 (R) - Sega Touring Car
12 (10) - World League Soccer
13 (R) - Duke Nukem 3D
14 (R) - Sonic R
15 (R) - Street Fighter Collection

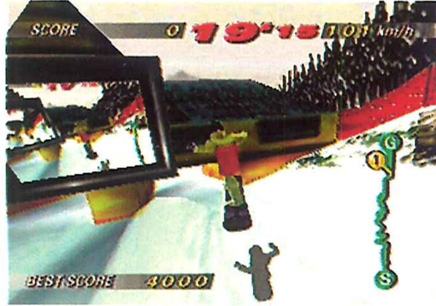
Game Boy

1 (R) - V-Rally
2 (R) - Wario Land 2
3 (R) - ISS
4 (R) - King of Fighters'96
5 (R) - Turok

8 bits

Nuestras listas empiezan a estar copadas por grandes títulos, tantos que no todos caben en este reducido espacio. Eso sí, los que aquí veis son lo mejor de lo mejor y si os decidís por ellos podéis tener la seguridad de que no os vais a equivocar. Los tenéis de todos los géneros, desde la velocidad pura del «Extreme G» de N64, a las brillantes plataformas del «Spyro» de PSX, aventura, deportes...

Nintendo 64



1080º Snowboarding inicia la temporada invernal en Nintendo 64. Pero tiene dura la competencia en el tema deportivo con F-1 World Grand Prix e ISS'98.

1 (R) - Banjo-Kazooie
2 (3) - F-1 World Grand Prix
3 (2) - Mario 64
4 (R) - Goldeneye
5 (6) - ISS'98
6 (N) - 1080º Snowboarding
7 (5) - Mission: Impossible
8 (7) - Forsaken
9 (8) - Mortal Kombat 4
10 (9) - NBA Courtside
11 (N) - Extreme G 2
12 (10) - Quake
13 (11) - Mario Kart 64
14 (R) - Diddy Kong Racing
15 (N) - Gex 3D

64 bits

PSX Platinum



1 (4) - Resident Evil
2 (N) - Abe's Oddysee
3 (R) - V-Rally
4 (2) - ISS Pro
5 (4) - Tekken 2
6 (R) - Jungla de Cristal
7 (N) - Toca Touring Car
8 (5) - Tomb Raider
9 (7) - Soul Blade
10 (8) - Command & Conquers
11 (10) - Alien Trilogy
12 (13) - Int. Track & Field
13 (14) - Micromachines V3
14 (9) - Formula 1'97
15 (N) - Doom

32 bits

PlayStation



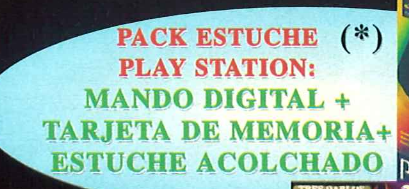
1 (R) - Tekken 3
2 (3) - Gran Turismo
3 (2) - Resident Evil 2
4 (N) - Abe's Exoddus
5 (R) - Medievil
6 (N) - F-1'98
7 (4) - Colin McRae Rally
8 (N) - Spyro the Dragoon
9 (7) - ISS'98
10 (N) - Wild Arms
11 (6) - Final Fantasy VII
12 (9) - Dead or Alive
13 (10) - Moto Racer 2
14 (15) - Duke Nukem Time to Kill
15 (N) - ODT

32 bits


NINTENDO64
un juego de
LEYENDA
DIVER tienda
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 95 261 25 44
CATÁLOGO web EN INTERNET
http://www.divertienda.com
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
¡DESEARÁS QUE LA AVENTURA NO ACABE NUNCA!
NINTENDO64
PAL VERSION
8.490
Nintendo
NINTENDO64
¡¡GRATIS ESTE MAGNÍFICO RELOJ!!
Consigue tu TARJETA ROJA y disfruta de sus ventajas
CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO
¡¡Acumula Dablitos al comprar cualquier producto y consigue GRANDES Premios!!
QUEMA EL ABURRIMIENTO EN NUESTRO CLUB
Si reservas tu Juego Zelda "Ocarina of Time" entre el 1 de Noviembre y el 10 de Diciembre de 1998 obtendrás un magnífico reloj de regalo en el momento de la reserva, y tendrás la posibilidad de que tu compra te salga GRATIS si remites este cupón adjunto debidamente cumplimentado a:
Divertienda c/Ingeniero de la Torre Acosta, 1
Local 2 C.P. 29007-Málaga,
para participar en el Sorteo de 3 Juegos Zelda "Ocarina of Time" que realizará el Grupo Divertienda.
Nombre y Apellidos:
Domicilio:
Codigo Postal:
Teléfono:
Si, deseo participar en el sorteo de 3 Juegos Zelda.



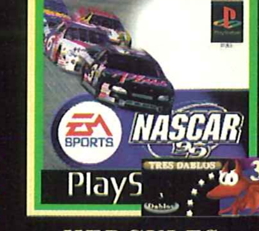




FUTURE COP



NASCAR 99



BREATH OF FIRE

TRES DABLOS 3

HERCULES



FORMULA 1 ´98



RESIDENT EVIL

DOS DABLOS 2

ACTUA TENNIS



ABE´S EXODDUS



O.D.T.

CINCO DABLOS 5

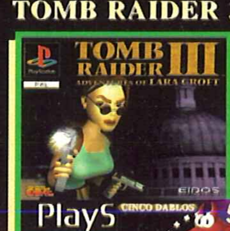
SPYRO THE DRAGON



MEDIEVIL



TOMB RAIDER 3



BUST A GROOVE



¡!NUEVO PRECIO!!

NINTENDO 64 + CONTROL + SUPER MARIO 64

TRES DABLOS 3

BODY HARVEST



F-ZERO X

TRES DABLOS 3

STAR WARS R.S.




TUROK 2



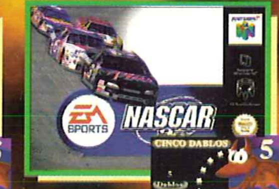
FIFA 99

CINCO DABLOS 5

NBA LIVE 99



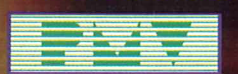
NASCAR 99



GEX 64



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACEN:
TLF.: 952 612 544

CATÁLOGO EN INTERNET web
http://www.divertienda.com

(*)
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

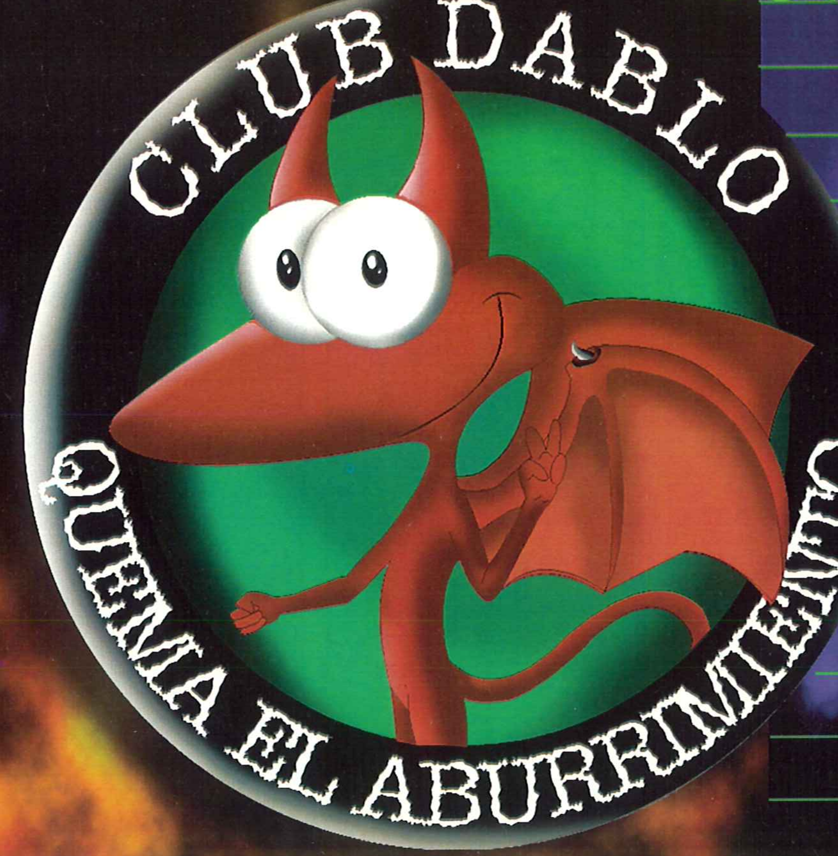
ÚNETE AL CLUB DABLO





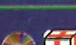
Acumula Dablitos al comprar cualquier producto y consigue grandes premios

- Sorteo de regalos entre los socios
- Mejores precios
- Mayores ofertas
- Grandes promociones
- Campeonatos de juegos

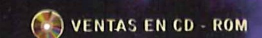


Solicita ya tu tarjeta

QUEMA EL ABURRIMIENTO CON NUESTRO CLUB

ALICANTE 965230210	CD, Servicio a domicilio	ALICANTE	Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 965434351	CD, Servicio a domicilio	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	CD, Servicio a domicilio	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715	Servicio a domicilio	FASSANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956669856		ALGECIRAS	Castelar, 53
CÁDIZ 956768946	Servicio a domicilio	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA 968121678	CD, Servicio a domicilio	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	Servicio a domicilio	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
CÓRDOBA 957490262	CD, Servicio a domicilio	CÓRDOBA	Valdés Leal, 1
GRANADA 958294007	Servicio a domicilio	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
NUEVA APERTURA JAÉN 953744411	Servicio a domicilio	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	CD, Servicio a domicilio	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890	CD, Servicio a domicilio	ALCALÁ DE HENARES	Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609	Servicio a domicilio	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	CD	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	CD	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CD	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952356406	CD	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	CD	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	CD	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952861100	CD, Servicio a domicilio	MARBELLA	Jacinto Benamente, 11
MÁLAGA 952347058	Servicio a domicilio	MAVI 1	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880	CD	RONDA	Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074	CD, Servicio a domicilio	PAMPLONA	Sancho Ramírez, 15

 VENTAS EN CD - ROM  SERVICIO A DOMICILIO

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

¿Qué puedo esperar de Saturn?

Hola Yen, ¿cómo va todo? Quisiera consultarte algo:

Tengo una Saturn y me gustaría comprarme un juego de calidad ¿Qué me recomiendas entre «Burning Rangers» y «Shinning Force III»? ¿Cuáles son las diferencias entre ellos?

Las diferencias son todas. «Burning Rangers» es un arcade 3D con muchas plataformas y muchos laberintos, mientras «SFIII» es un RPG tan RPG que incluso los movimientos de ataque se despliegan como si se jugara sobre un tablero. Los dos son grandes juegos y no son excluyentes, compra los dos (uno detrás de otro) y no te arrepentirás. Por cierto no te olvides de «Deep Fear» que es una especie de «Resident Evil». Eso sí, los tres juegos tienen el mismo problema: están en inglés.

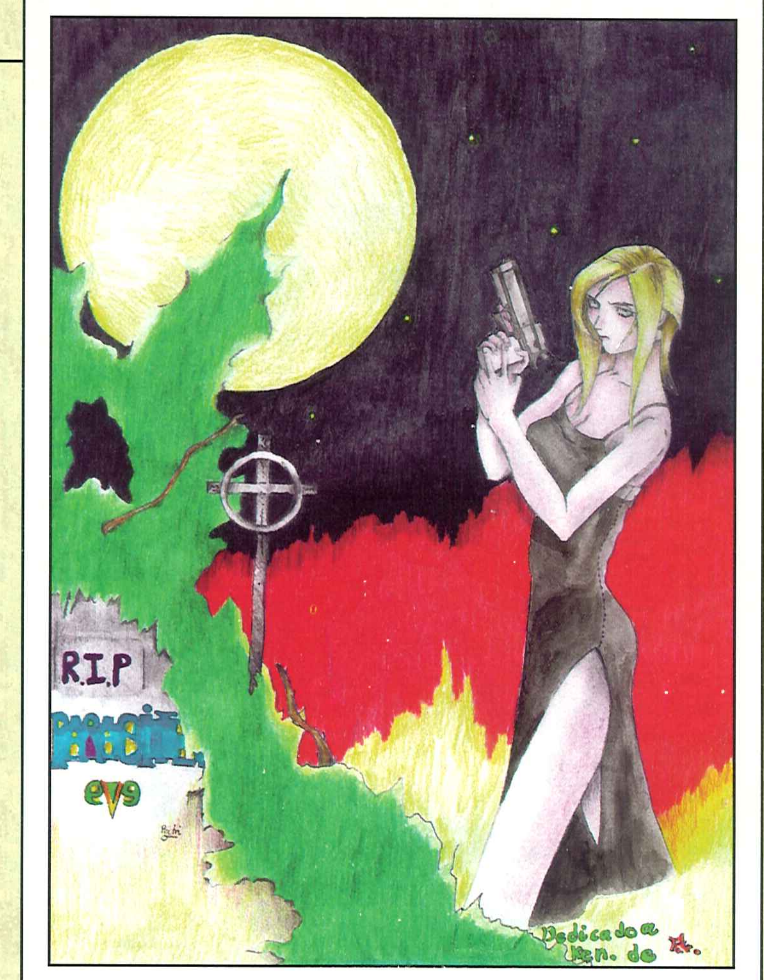
Leí en un reportaje de esta revista sobre que Sega apoyaría a su 32 bits en Japón, ¿Y en Europa?

En Japón se siguen vendiendo consolas, en gran parte debido a los juegos se hacen allí para ella, tipo los de baile o los simuladores de "novias". En Europa no existe esa situación favorable por lo que en realidad no hay nada que apoyar o por lo menos nada en lo que apoyarse para apoyar. Y perdona el juego de palabras.

¿En qué supera la PlayStation a la Saturn?

En unos cuantos millones de usuarios, unos cuantos miles de juegos y unos cuantos cientos de compañías que trabajan en PlayStation y no en Saturn. Lo demás, las cuestiones técnicas y todo eso, poco importa ya.

David Martínez López (Barcelona)



A Patricia Gómez Docampo, de Orense, le gustaría ser como la bella y valiente heroína de «Parasite Eve». De momento, ya demuestra que sabe dibujarla...

Eva Richarte Prieto, de Barcelona, le dedica este entrañable dibujo a todos sus amigos. ¿Tu también eres así de cariñosa, Eva?

Pasión por los coches

Hola Yen, tengo una PlayStation, el «Porsche Challenge», «Gran Turismo», «Copa del Mundo» y «Virtual Pool», además de unas preguntas que espero que me contestes:

Una vez jugué a «ISS Pro» y me gustó, pero no para comprarlo pues creo que me aburriría, sin embargo, «Copa del Mundo», me encantó, ¿El «ISS Pro'98» incluye suficientes novedades como para comprárselo?

Sigue siendo el mismo estilo de juego, la misma mecánica, así que si el primero no te gustó lo suficiente no creo que este segundo lo haga.

¿Cuál es mejor el «Colin McRae» o el «Tommy MäKinnen Rally»?

Técnicamente es mucho mejor el «Colin McRae», además es un juego mucho más realista y espectacular. «Tommy Mäkinnen» también está muy bien, pero ni es tan bonito, ni tan realista, aunque tiene más pistas. Yo me quedaba con el «Colin McRae».

¿Para cuándo el «Metal Gear Solid»? ¿Sabes cuánto valdrá más o menos?

Sobre el mes de febrero estará a

la venta. Según parece la traducción está ocasionando retrasos. Costará sobre las 8.000 pesetas pero, obviamente, no lo sé todavía.

Roberto Maya Ortiz (Madrid)

RPG en PlayStation...

Hola Yen, soy un seguidor de Hobby Consolas desde el número 42 y tengo unas cuantas dudas sobre los RPG de PlayStation.

¿Me podrías decir los RPG que hay para PlayStation, que precio rondan y si están traducidos?

Y además te los pongo en orden de preferencias. Que estén a la venta tienes «Final Fantasy VII» (castellano 7.990), «Alundra» (Castellano 7.490), «Breath of Fire 3» (Inglés sobre las 8.000) y «Azure Dreams» (inglés, sobre las 8.000).

¿Qué novedades RPG vendrán a España?

Si buscamos sólo RPG lo tenemos un poco crudo, antes de fin de año sólo está previsto «Wild Arms» que estará en castellano.

Víctor Sánchez (Tarragona)

Dudas sobre Saturn

Te he escrito porque tengo algunas dudillas sobre mi pobre Saturn y sus juegos. Y además unas dudas sobre mis propias consolas:

1- ¿Qué juego tipo aventura gráfica me recomiendas?

Si no te importan los retos realmente complicados te recomendaría «Mundo Disco 2». También muy bueno, pero algo más lento, es «Atlantis».

2- Tengo el «Sega Touring Car» y me encanta su sensación de velocidad por lo que me ha interesado «Manx TT», ¿me lo recomiendas?

Sí, si lo que buscas es sensación de velocidad. Aquí la hay y mucha.

3- Además del «Tomb Raider» ¿qué otro juego de plataformas me recomiendas?

Lo mejor que hay en este aspecto, aunque no se parece demasiado a «TR», es «Croc».

4- Quiero comprarme una nueva consola que tenga variedad de juegos y que le quede bastante vida. ¿Cuál me recomiendas?

Si buscas variedad la mejor oferta es PlayStation.

Manuel Ojeda Vázquez (Sevilla)

Llega «Tekken 3»

Saludos, Yen. Tengo una PlayStation y unas preguntas para a ver si me ayudas:

1- Me compré el «Tekken 3» el mismo día que se puso a la venta en Cartagena. Al llegar a casa lo puse y me encontré con

Opinión

El cartucho también vale

Saludos a todos los consoleros y lectores de Hobby Consolas.

Hay algo que quiero decir, y que considero muy cierto, es sobre Nintendo 64, sobre la consola más potente.

Nintendo cometió un error al trasladar el cartucho a su nueva máquina, pero también creo que no fue un error excesivo. Vale que en un CD cabe más información que en un cartucho, pero también se ha demostrado que con habilidad en un cartucho se puede comprimir muchísima información para crear juegos infinitos e increíbles. Como prueba: «Mario 64», «Forsaken», «Goldeneye», «Banjo-Kazooie», «Zelda»... que son juegos larguísimos con una calidad técnica intachable y sin necesidad de intros ni FMV para completarlos. Diversión en estado puro.

David Para Crespo (Toledo)



Sabíamos que HC levanta expectación, pero ¿entre los zombies también? Gracias por el dato, Álvaro Castellanos (Toledo): incluiremos una sección de necrológicas...

que faltaban los modos Tekken Ball y Movie Thearter, aún cuando venían anunciados en la caja. ¿Qué es lo que pasa?

Que son modos de juego ocultos y sólo aparecen después de haber ganado unos cuantos combates.

2-También sobre «Tekken 3», ¿es el modo arcade la única forma de sacar personajes ocultos?

No, además puedes sacar personajes ocultos en el Tekken Force, en el Tekken Ball.

3- El único juego que he visto que usa los dos sticks analógicos es «Porsche Challenge», ¿hay más?

Sí, bastantes, aunque si te digo la verdad soy incapaz de acordarme de todos, así recientitos «Toca Touring Car», «Gran Turismo», «Ace Combat», «Colin McRae», «Moto Racer 2»...

Un amigo mío dice que a él los comentarios del «FIFA'98» se le oyen en inglés. Tienen una Nintendo 64, ¿Es eso posible?

Sí, porque la versión del «FIFA 98» de Nintendo 64 no está doblada al castellano.

Luis Soto (Cartagena)

Preguntas portátiles

Hola Yen, tengo 11 años, una Game Boy desde que salió en España y unas preguntas:

1- Leí que va a salir una Game Boy color, ¿me la recomiendas? ¿sabes cuando van a salir juegos para ella? ¿Cuándo exactamente se pone a la venta? ¿Su precio?

Sí, te la recomiendo porque la imagen se ve con una nitidez impresionante aún cuando se trate de juegos en blanco y negro. Va a salir a la venta el 24 de noviembre y costará 15.000 pesetas. Van a salir juegos en color sobre esas fechas como una versión coloreada del genial «Zelda», «Turok 2», «Sylvester & Piolín», «Bugs y Lola Bunny», «Tetris», «Bomberman» «Pocket Tonker» y «Game & Watch Gallery 2». Por el momento.

2- ¿Qué juego de lucha me recomendarías que me compre? Había pensado en Killer Instinct».

Mejor que «KI» tienes «King of Fighters Heat of Battle» que tiene un montón de personajes, un puñado de golpes especiales y una jugabilidad endiablada.

3- Leí algo sobre un juego de «Dragon Ball» para Game Boy, ¿existe?

Sí, en Japón y en perfecto japonés. ¿Lo malo, malo? Son aventuras...

4- ¿Va a salir el adaptador de Game Boy para Nintendo 64?

saldrá, pero espéralo para el año que viene.

5- ¿Son buenos el «ISS» y la Game Boy Camera?

Ya sabes que los juegos de fútbol en GB no son muy allá, aunque éste «ISS» mejora bastante la media. Si quieres fútbol el «ISS» está majete. La Game Boy Camera es un aparato diferente y divertido que está muy bien, pero que debes comprar porque te guste la idea, pero no porque yo te lo diga.

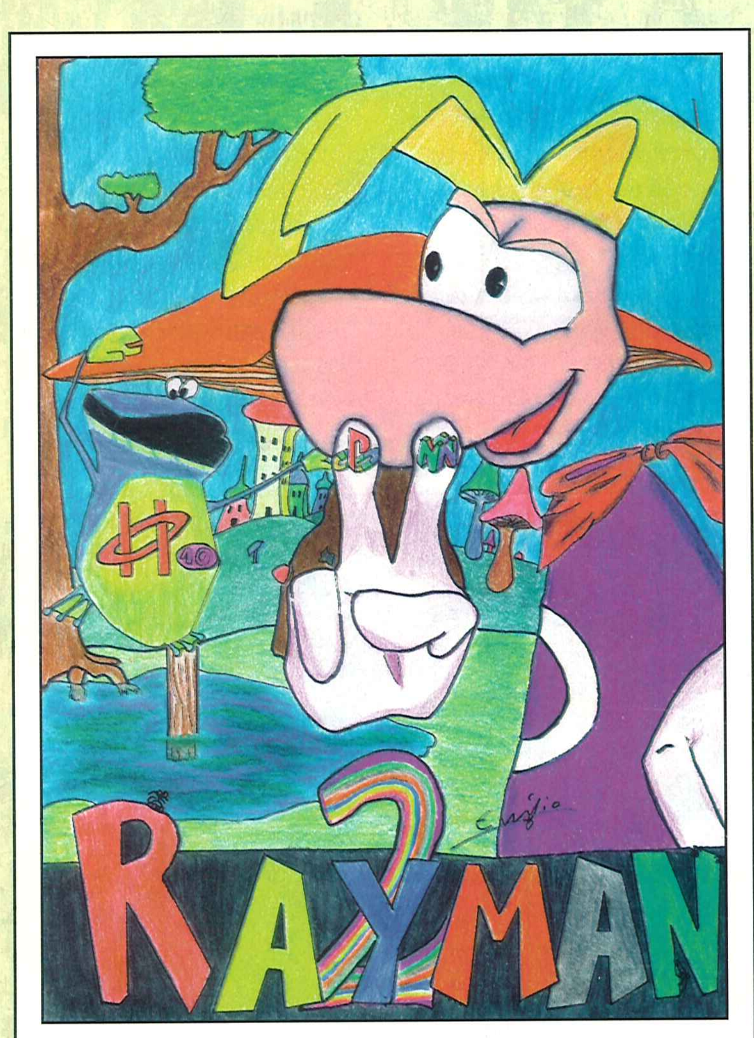
Ramón Martínez (Asturias)

¿«Fifa» es el mejor?

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas dudas:

1- ¿Es verdad que el juego «Expediente X» tiene 5 CD's? ¿Qué sabes sobre el juego?

Sí, esos son los datos que se han dado, aunque está sin confirmar totalmente. Es normal que tenga muchos discos ya que se trata de una especie de aventura gráfica con imágenes de video de la serie con lo cual "chupa" mucha



Emilio Pitarch Cabanes, de Castellón, nos propone la que sería, en su opinión, la próxima portada de Hobby Consolas. La tendremos en cuenta, Emilio.

Opinión

Un usuario modelo

Os escribo esta carta para intentar remediar la impotencia que siento ante la piratería, el cáncer de la industria de los videojuegos.
Estoy harto de llamar a ciertas tiendas preguntando por algún título por aparecer y que me contesten que ese juego lo más probable es que no salga en Europa o que si lo hace tarde mucho tiempo en llegar, pero que ellos me conseguirían una unidad de importación (eso sí, a un precio astronómico) o, simplemente, una copia "a precio de coste", como dicen ellos, mostrándome además las ventajas de poner el famoso chip en su propio local.
Algunos creerán que soy un idiota no aprovechándome de esta situación, pero no puedo evitar sentir asco ante esta clase de gente que hace un gran negocio, grandísimo, a costa de nuestro deseo de jugar con esas novedades que ansiamos se publiquen en nuestro país (juegos de importación) y del trabajo y del dinero que invierten las compañías en crear los grandísimos títulos que estamos disfrutando (juegos piratas).
Por todo ello os pido que concretéis a quién debemos llamar, acudir o escribir para denunciar esta lacra a quienes como yo sientan la responsabilidad de acabar con esta situación.

Karl Malone (Madrid).

Nota de redacción: Mira en la sección de noticias.



CENTRO MAIL
www.centromail.es
¡Resérvalo Ya!
· REGALO* · UN CHUBASQUERO AL COMPRAR TU TUROK 2 (N 64)
* PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS
9.990 PTAS
TUROK 2
SEEDS OF EVIL
Turok, Protector de la Tierra, es la única esperanza para derrotar a las hordas alienígenas que invaden el Mundo Perdido y acabar, en un enfrentamiento suicida, con "Primagen", la nueva amenaza que planea sobre el Universo. Turok cuenta con las armas más salvajes y sanguinarias jamás vistas: Taladro Cerebral, Sierra Boomerang Descuartizadora, Lanzallamas Incinerador, Sensores Explosivos de Movimiento, Rifle Voltaico, Trituradora, Arco con Mira Telescópica..
¿Serán suficientes para afrontar la batalla más terrorífica jamás vista?
¡Turok 2, el más bestial!
Acclaim
GBoy 5.990 PTAS
GAME BOY
Compatible GB COLOR
Turok 2 Seeds of Evil © 1998 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved.

memoria. No creo que esté a la venta antes de primavera.

2- ¿Para ti qué aventura gráfica es mejor?

«Broken Sword 2».

3- ¿El «FIFA 99» va a ser el mejor juego de fútbol que salga por ahora?

Eso parece, pero habrá que ver que dice Virgin y su «Viva Football» y pedirle permiso a la impresionante jugabilidad de la serie «ISS».

Un desconocido de Sevilla.

Busca otra consola

Hola Yen, poseo una PlayStation y me gustaría comprarme una Nintendo 64.

1- ¿Crees que hago bien? ¿Qué juego me recomiendas?

No me parece mal, de este modo puedes disfrutar de dos estilos de juego bien diferentes y de lo mejor de una y otra consola. Si te llega el dinero... Si empiezas con N64 creo que la compra imprescindible es «Mario 64». Como por tus otras preguntas veo que te van los shoot'em up subjetivos otra buena compra sería «GoldenEye».

2- Me gustan los juegos tipo «Doom». Un amigo me ha recomendado el «Duke Nukem 3D» para PlayStation, pero si me compro la N64 el «Turok» me llama la atención, pero le veo un poco peor que «Duke Nukem 3D», ¿Cuál me recomiendas? ¿Cuál es mejor?

Yo que tú esperaría un poco y me compraría «Turok 2». Si no quieres esperar y elegir desde ya entre «Turok» y «Duke Nukem» lo tienes un poco más complicado. «Turok» es mejor juego técnicamente y con más posibilidades, sin embargo «Duke Nukem» es más... "macarra", más de verdad. Aquí entran tus gustos personales.



La verdad es que a nosotros también nos gustaría disfrutar de un juego como este «Resident Raider» que ha imaginado Agustín Sánchez Beltrán, de Castellón.



Gotzon Santander Egiguren, de Guipúzcoa, también está convencido de que Lara sabe defenderse de cualquier enemigo, por muy atrevido que sea.

3- Me he enterado de que va a salir el «Final Fantasy VIII» para PlayStation y el «Zelda» para Nintendo 64 y me llama la atención el «Zelda», ¿cuál te comprarías tú?

«FFVIII» va a tardar en salir y «Zelda 64» aparece a finales de noviembre. Sólo eso merece la pena pensárselo. Después, son estilos muy diferentes ya que «Zelda» es acción en tiempo real y nada de turnos ni nada por estilo: eres tú contra los monstruos. Yo me quedo con «Zelda», un juego que no es para nada lineal y que te permite cientos de posibilidades para interactuar con los escenarios.

Alfredo Moreno (Madrid)

La Memory Card

Hola Yen, soy una chica de 14 años. tengo una PlayStation y quería hacerte unas preguntas:

1- Tengo el juego «Tekken 2». Cuando llego al final de cada luchador me sale uno nuevo, pero cuando apago la consola y la vuelvo a encender ya no están. ¿Qué debo hacer para que se queden?

Utiliza una tarjeta de memoria, que para eso están.

2- ¿Qué juego te comprarías entre «Jungla de Cristal», «Abe's Oddysee» o «Tomb Raider 2»

Primero la tarjeta de memoria, que es imprescindible para al menos dos de los juegos («Abe» y «TRII»). La verdad es que tus tres elecciones son realmente buenas y depende fundamentalmente de tus gustos. «Jungla de Cristal» es el más barato al estar en Platinum. Si quieres plataformas puras con mucha inteligencia tu juego es «Abe's Oddysee»; si te

gusta la acción con muchas plataformas tírate por «TRII».

Elisabet Gallardo (Girona)

Le preocupa el futuro

Hola Yen, ¿qué tal? Espero que bien porque quiero que me respondas a algunas dudas. Tengo una Super Nintendo y quiero comprarme una PlayStation para Navidades, pero no estoy muy seguro. Ayúdame.

1- Sabiendo que Sega va a sacar la Dreamcast, ¿le queda mucha vida a PlayStation?

Con estas cosas nunca se sabe pero yo apostaría a que por lo menos le quedan dos años a todo trapo. No creo que te arrepientas de comprarla ahora.

2- ¿Cómo se borran las partidas de una tarjeta de memoria?

Si arrancas la consola sin un juego dentro aparece un menú con dos opciones. Una te permite utilizar la consola como un reproductor de CDs de audio y la otra manipular la tarjeta de memoria que tienes, eso sí, que haber introducido en la ranura. Desde ahí puedes borrar partidas o copiarlas de una tarjeta a otra.

3- Aunque Sony saque PlayStation 2, ¿crees que seguirán programando tantos juegos como ahora para PlayStation?

La experiencia nos enseña que cuando sale una consola más potente los programadores prefieren trabajar para ella, es ley de vida. Eso sí, durante algún tiempo seguirán sacando juegos.

4- ¿Qué me recomiendas comprar para PlayStation: «Gran Turismo», «Resident Evil 2» o «Tekken 3»? ¿Cuál es el más largo y divertido?

Son los mejores juegos para esta consola y los tres son muy divertidos. El más largo, sin embargo, es «Gran Turismo», aunque deberías decantarte por el género que más te guste de los tres.

Aitor Sobrido (Guipúzcoa)

¿DVD en consolas?

Hola Yen, antes de nada os felicito por vuestra revista, tengo una PlayStation y me gustaría que me respondieras algunas preguntillas:

1- ¿Existe alguna consola capaz de reproducir DVD Video? ¿Y podrá alguna consola de nueva generación como PlayStation 2 o Dreamcast?

No, ya que ninguna consola actual usa el formato DVD, sino CD ROM. Dreamcast tampoco ya que usa CD's especiales. La que sí podría hacerlo es PlayStation 2 si se cumple el rumor de que usará como soporte DVD, pero tampoco se puede asegurar nada.

2- ¿Podrá PlayStation 2 conectarse a Internet? ¿Se sabe si funcionarán en ella los juegos de PlayStation?

Todo lo que se sabe o se dice de PlayStation 2 son rumores y no hay nada confirmado, nada de nada. Sin embargo, ningún rumor habla de que PSX 2 vaya a conectarse a Internet. Lo de los juegos compatibles es difícil, pero es una posibilidad.

3- Me gustaría que me explicaras como funciona el torneo de «Tekken 3», ¿de dónde se sacan las puntuaciones? ¿todo el mundo tiene que mandar sus tarjetas de memoria? ¿cuántos bloques ocupa el «Tekken 3»?

En primer lugar hay que decir que el Torneo «Tekken 3» está organizado por Sony y nosotros no tenemos nada que ver con ello. Para más información deberías llamar a Sony aunque trataré de ayudarte en lo que pueda.

La puntuación que importa es la

Opinión

La desaparición de Game 40

A mi nunca se me hubiera ocurrido escribir a esta sección para decir que mi consola es mejor o es peor. Escribo para decir una cosa más importante, tan importante como Hobby Consolas.

Voy a hablar sobre la desaparición de Game 40. Hace ya seis años que empezó aquel programa de videojuegos por la radio. Seis años. Entonces voy escucho hoy, 4 de octubre, que ya no habrá más Game 40. “Será una broma”, pienso yo. No, no lo es. La enorme rabia que tengo no puedo expresarla con palabras. A partir del siguiente domingo seguramente pondrán de sustituto de Game 40 a Joaquín Luque o como se llame con su 3, 2, 1...

Entonces me pregunto yo: “¿Por qué tienes que quitar Game 40?”. Y no me vale eso de que “los videojuegos son cosas de niños y de mayores que no tienen nada mejor que hacer”. Lo que no saben es que hay personas en el mundo de los videojuegos a las que le duelen estas cosas.

Tanto si me publicáis esta carta como si no, no cambiará nada ni volverán a poner el programa, pero seguro que hay mucha otra gente que piensa como yo.

Joaquín Rafael López (Melilla)

Daniel Fiñaga García, de Barcelona, no duda de que Hobby Consolas es la revista de videojuegos más leída...¿del universo? Gracias, majo.

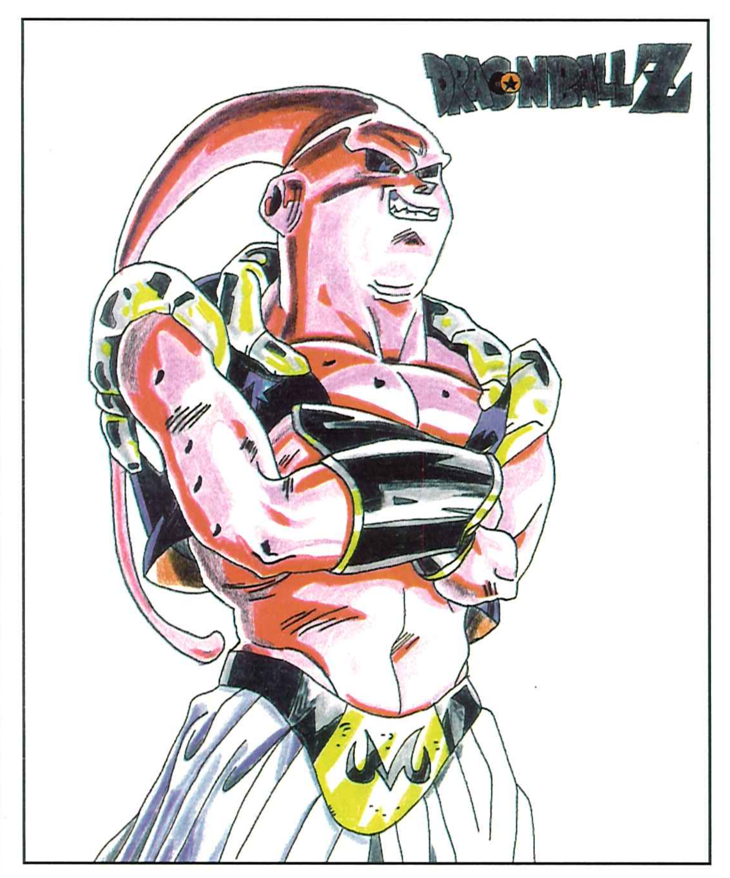
en nuestras tiendas,

no podrás dejar de jugar!!





TRESS DIFUSIÓ



Gonzalo García García, de Valladolid, nos manda este bonito dibujo para demostrarnos que Boo es su personaje preferido de la serie Dragon Ball.

que consigas en el modo arcade. Debes llamar al teléfono que aparece en el anuncio y decir allí tu puntuación. Sólo se te pedirá la tarjeta de memoria cuando se vea que tienes la puntuación más alta, es decir, para confirmar lo que has dicho por teléfono. «Tekken 3» es muy recogidito y sólo ocupa un bloque de memoria.

Juan (Sevilla)

Le gusta la velocidad

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas dudas que espero que me resuelvas:

1- Soy un apasionado de los juegos de coches y quisiera comprarme un volante con pedales, pero no se cuál es mejor, ¿me recomiendas el Mad Catz?

Es el mejor volante, de hecho es el volante oficial de PlayStation. Es compatible con todos los juegos, robusto y fiable. Una buena compra.

2- ¿Para cuándo un juego de motos con licencia oficial, es decir, con pilotos y circuitos reales al estilo «Formula 1»?

Saldrá para finales de año (o principios del siguiente) un juego llamado «Superbikes World Championship» con la licencia oficial del Campeonato del Mundo y que, por supuesto, incluye réplicas de los circuitos reales y las máquinas que los corren. Lo distribuirá Electronic Arts.

3- Recomiéndame algo en simulación de aviones o helicópteros y dime si se avecina lago importante en coches.

Lo más parecido a un simulador que vas a encontrar es «Ace Combat 2», también es lo mejor. Tampoco está mal «Gunship», en este caso de helicópteros.

Con respecto a algo gordo en juego de coches ya te lo puedes imaginar: «F-1'98» y «Toca Touring Car 2». Tampoco está nada mal, es una sorpresa, «C-3 Racing». Y está a punto de salir en Japón «Ridge Racer 4»...

Manuel Garrido (Orense)

La Game Boy Color

Buenas, "tron". Tengo la Nintendo 64 y no me he separado de ella en todo el verano. Tengo el «ISS 64», el «Banjo-Kazooie», el «Mario 64», el «Mario Kart», y el «Goldeneye».

Sí, me falta uno de lucha y otro de rol. El de rol va a ser «Zelda 64», pero ¿y el de lucha? Para mi un juego que no tenga buenos gráficos no es un juego...

Entonces, «Mortal Kombat 4».

2- No me ha quedado claro eso de Game Boy a todo color ¿es compatible con los juegos de Game Boy normal? ¿Me la recomiendas?

Sí, cualquier juego de GB se puede jugar en la GB Color y se verá poco más o menos como en un Super Game Boy, es decir, con algún que otro colorcete. Te la recomiendo por su nitidez y calidad de imagen.

Bárbara Ferrán (Madrid)

Para todos los gustos

Hola Yen, tengo una PlayStation con algunos juegos, entre ellos «Gran Turismo», también tengo unas preguntillas:

1- ¿Qué ha pasado con el juego «Monster Trucks»? ¿Saldrá en Platinum?

Que tuvo su momento y ya está. No lo sé, pero no veo muy seguro su futuro en Platinum, la verdad.

2- ¿Qué juego de plataformas me recomiendas, sabiendo que me gustan largos, divertidos y que no me aburran en dos días?

«Abe's Exoddus», «Gex 3D» y «Crash Bandicoot 3»: ninguno te va a aburrir.

3- De estos tres juegos: «Circuit Breakers», «Micromachines V3» y «Motor Mash», ¿cuál es más divertido, largo y con mayor número de opciones?

Sin duda alguna, «MicroM. V3».

4- ¿Qué juego será mejor, «Metal Gear Solid» o «Tomb Raider 3»?

«Metal Gear Solid» ofrecerá un estilo totalmente innovador y una realización técnica soberbia.

5- No he tenido nunca un juego de rol y he pensado en comprarme «Alundra», ¿qué tal para empezar?

Muy bien ya que está traducido y a no ser un RPG puro va a resultarte más sencillo

Domingo (Murcia)

Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre Opinión.



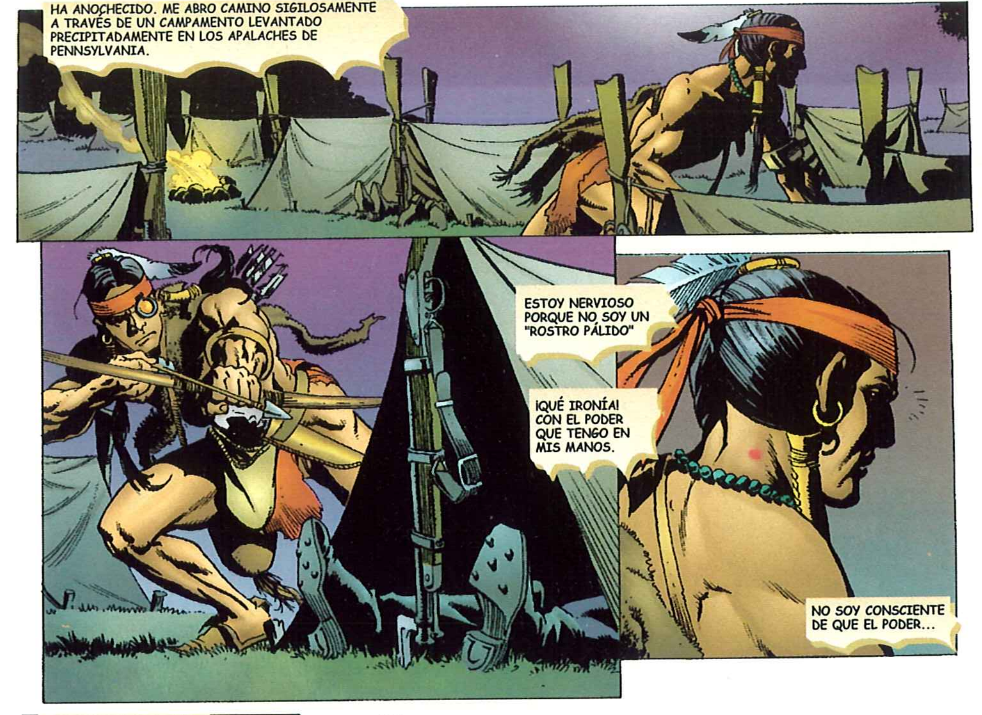
GRAN CONCURSO TUROK 2

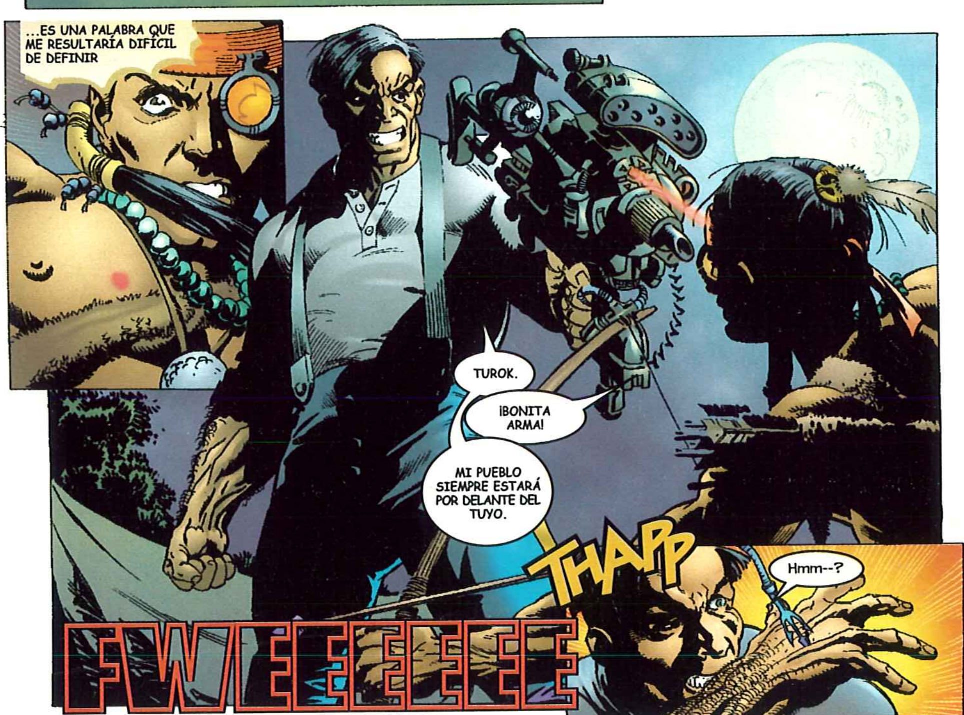
TUROK®

BIENVENIDOS AL MUNDO PERDIDO... TUROK VUELVE A LA ACCIÓN. A CONTINUACIÓN TE OFRECEMOS UN RETO...

TALES OF THE LOST LAND

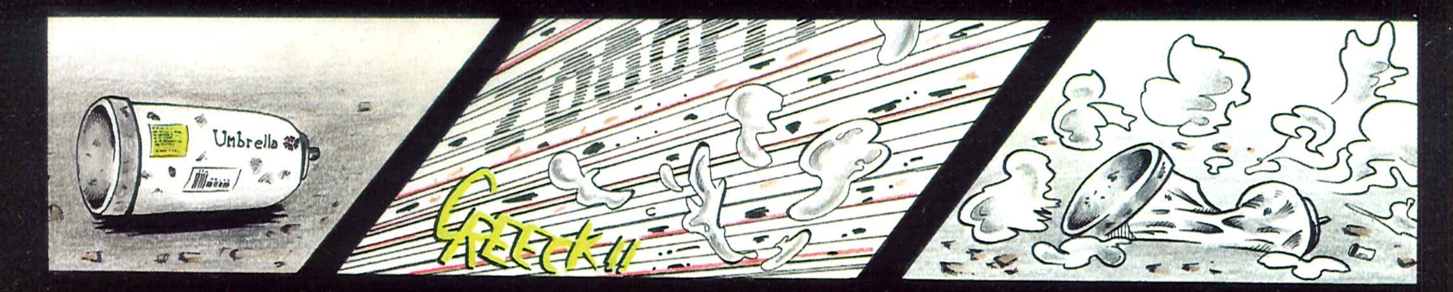
ACCLAIM COMICS VALIANT HEROES





Huhm.
AAAARGHH
SVIKKZZ
EL DARDO LANZA DESCARGAS ELÉCTRICAS
Ah.
MI HERMANO CREE QUE LA ELECTRICIDAD CAUSARÁ FUROR EN LAS PRÓXIMAS DÉCADAS
AUNQUE PERSONALMENTE SIEMPRE PREFERIRÉ UN DERECHAZO EN CONDICIONES...
...CREO QUE SIEMPRE HAY QUE ESTAR ABIERTO A CUALQUIER AVANCE QUE CONVIERTA EL ARTE DE MATAR EN ALGO MÁS FÁCIL
Hmm.
¿QUÉ QUIERES HACER?
DESHACERME DE ESTE BICHO, QUEMAR SUS DESPOJOS.
NO ERES MUY ABIERTO DE MIRAS ¿VERDAD?
AGUANTA UN POCO MÁS
SIEMPRE HAY CAMINOS PARA CONVERTIR INCLUSO LA MUERTE EN ALGO POSITIVO
¿UNA PUERTA ESPACIAL?
¿LA RECONOCES?
ES MUY PARECIDO AL EFECTO CONSEGUIDO CON MI VISOR ÓPTICO
¿DÓNDE VAMOS AHORA?
ESTO NO ME DA BUENA ESPINA...
¡VIGILA! NO SÉ LO QUE NOS ESPERA
¡AQUÍ ES DONDE LA ASAMBLEA DE LOS INMORTALES SE REÚNE PARA DETERMINAR LA EVOLUCIÓN DE LA CIVILIZACIÓN!
EL LUGAR DONDE CADA DÍA SE DESCUBREN NUEVOS AVANCES DE LA MEDICINA Y LA CIENCIA, PARA PROTEGER A LA HUMANIDAD Y PREPARARLA PARA EL NUEVO MILENIO
¿TE ATREVERÍAS A TERMINAR ESTA AVENTURA?


CONCURSO
¡Termina este cómic de Turok y gana fabulosos premios!
TUROK 2
Acabas de leer unas páginas de un cómic de Turok 2, pero como has podido comprobar, hemos dejado el final en suspense...
Tu trabajo empieza aquí. Para ganar uno de los exclusivos lotes de premios que regalamos invéntate una viñeta final para esta aventura y envíanos tu dibujo.
Coge lápiz y papel y echa a volar tu imaginación...
PRIMER PREMIO
•Estatuilla de Turok 2 exclusiva.
•Consola Nintendo 64 ilustrada con imagen de Turok 2 (Edición Limitada).
•Bolsa Nintendo 64
•Juego Turok 2 para Nintendo 64.
•Pack supervivencia exclusivo Turok 2 que contiene: Petate, Gorro, Camiseta, Bolsa de refrigeración, Mini-Linterna, Spray anti-insectos, Prismáticos, Chapa.
10 SEGUNDOS PREMIOS
•10 Consolas Nintendo 64 ilustradas con imagen de Turok 2 (Edición Limitada).
•10 Bolsas Nintendo 64
•10 Juegos Turok 2 para N64.
15 TERCEROS PREMIOS
•15 Pack Supervivencia Turok 2
10 CUARTOS PREMIOS
•10 Consolas Game Boy Pocket
•10 Juegos Turok 2 para Game Boy
1 ESTATUILLA TUROK 2
Edición limitada. 50 cm de alto por 20 de ancho
CONSOLAS N64
JUEGOS TUROK 2
PACK DE SUPERVIVENCIA TUROK 2
JUEGOS PARA GAME BOY
CONSOLAS GAME BOY POCKET
BOLSAS DE NINTENDO 64
NINTENDO64
Acclaim
BASES DEL CONCURSO
1. Podrán participar en el concurso de dibujo todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen su cómic (tamaño Din A4), junto con el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: Concurso de dibujo Turok 2
2. Entre todos los trabajos recibidos se seleccionará uno, y será premiado con el siguiente lote de regalos: estatuilla de "Turok 2", Consola Nintendo 64 , Bolsa N64, cartucho "Turok 2" para N64 y Pack supervivencia exclusivo Turok 2 . A continuación se seleccionarán diez trabajos más y sus autores recibirán: una Consola Nintendo 64 un juego Turok 2 para N64 y 1 Bolsa N64. Posteriormente se elegirán quince ganadores más que recibirán un pack de supervivencia Turok 2 cada uno. Y por último, diez participantes recibirán una consola Game Boy Pocket y un juego de Turok 2 para Game Boy.
3. Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre los días 25 de octubre y 30 de enero de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará durante el mes de febrero de 1999 y sus nombres se publicarán en el número de abril de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS, S.A.
NOTA: Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros a sí como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Acclaim por correo certificado.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre
Edad
Apellidos
Dirección
Localidad
Código Postal
Provincia
Teléfono
TUROK 2: SEEDS OF EVIL©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK:® & © 1998, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct licenses there of are trademarks of Acclaim Comics Inc. Alll rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM ® & © 1998 Acclaim Entertainment. Nintendo 64, Game Boy and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc.© 1997 Nintendo of America Inc.


Umbrella
CREECK!!

PÁRATE EN ESTE PUEBLO...
PERDIDOS EN RACOON CITY
* GUION, LAPIZ, TINTA Y COLOR - MIGUEL SAN NICOLÁS
¡VAMOS A CRIAR CHOCOBOS! ¡VAMOS A CRIAR CHOCOBOS! PODRÍAMOS ESTAR YA A UN PASO DE SEPHIROTH, PERO NO, EL SEÑOR SE HA EMPEÑADO EN CRIAR CHOCOBOS. ¡Y PARA COLMO NOS HEMOS SALIDO DEL MAPA! ¡ESTAMOS PERDIDOS Y NO TENEMOS NI IDEA DE CÓMO VOLVER!!
A LO MEJOR, SI CIERRAS UN MOMENTÍN TU BOCAZA ME DEJARÍAS PREGUNTAR A AQUELLOS INDIGENTES DE ALLÁ EL CAMINO DE VUELTA A LA GRANJA...
PERDONE... ¿SABRÍA USTED INDICARNOS...?


GRRAAAAAAH!!
GASP!
AAOOOOO
¡CHAS!
¡SON DEMASIADOS! BARRET, ACÉRCATE A AQUELLA PUERTA A VER SI SE ENCUENTRA ABIERTA ¡YO TE CUBRO!
¡DE ACUERDO! Y DE PASO MIRARÉ A VER SI ENCUENTRO ALGUNA JAURÍA DE LOBOS PARA QUE SIGAS PREGUNTANDO...
GROOOB!
OJO CON LA ESPADITA, GUAPÍN. NO NECESITO DE MOMENTO OTRO CORTE DE PELO...
AAAAA
GRRAAA
VAMOS CHICO, POR AQUÍ
YA VUY, ESPURA UN MUMUNTÍN
UF!
VENGA ESPABILA CLOUD, NO TARDARÁN EN ENTRAR
¡REMOS POR ESTE PASILLO

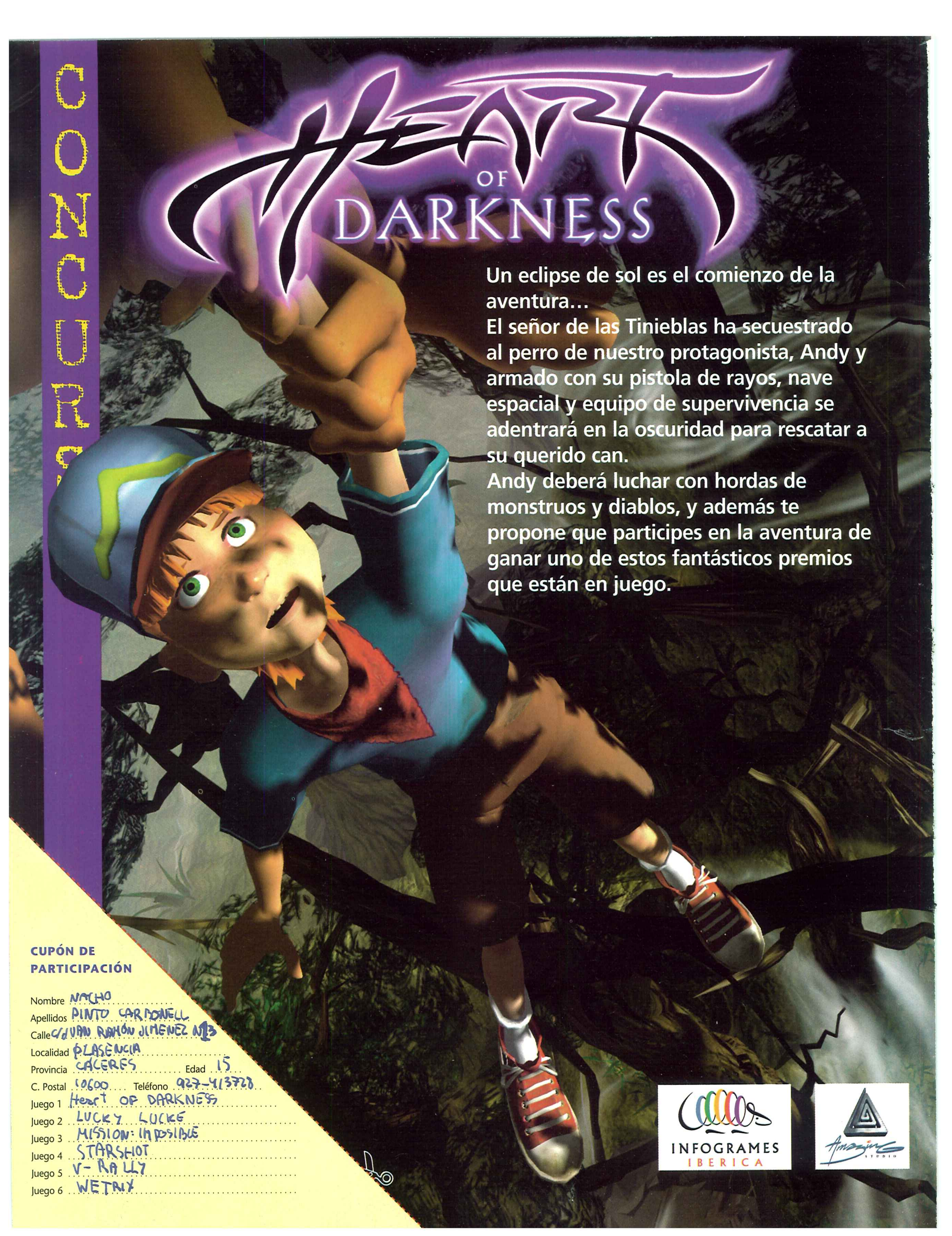

OSTITÚ!!
¡BARRET! ENEMIGO A LAS DOCE!!
GRRRRRR
¿UN ENEMIGO? ¿DONDE?
EL DÍA QUE NO ME PUEDA PELAR YO A UN LOBO ME HAGO MONJITA
PERDONA NENE...
ZAS!
... PERO ESTOY SEGURO QUE NO TE HAS "PELADO" NUNCA A NINGÚN LOBO CANADIENSE.
TATXCH!!
ZAFF
GUUUBFB!
UAAAAAAAR!!
¿DONDE TE METES LOBEZNO?
HABÍA SALIDO UN MOMENTO A ECHAR UN PITO
PUES ESTATE POR LA FAENA QUE EL PRÓXIMO ERES TÚ
¿YA SE HA CARGADO CHUN-LI AL CÍCLOPE?
¡EH! SUELTA UNA RISITA Y TE METO
PRTTZZ
NO HOMBRE, SI ME RIO PORQUE HABÉIS ASUSTADO AL LOBO-ZOMBI...
PRTTZZ
...Y SE HA IDO...


ESPERA UN MOMENTO, CREO QUE EMPIEZO A ENTENDER...
¿TE HAS FIJADO QUE EN CADA PUERTA HAY UN CÓDIGO DE BARRAS?
SIN DUDA, DEBE INDICAR EL MUNDO QUE GUARDA
¡SI ENCONTRAMOS LA CORRECTA, VOLVEREMOS A CASA!
FINAL
MIRA BARRET, AQUÍ SE PUEDE LEER "FINAL". ¡SE DEBE REFERIR A "FINAL FANTASY!"
NO OBSTANTE, ES MEJOR ASEGURARSE...
¡¡"FINAL" SE REFERÍA AL FINAL DE "TOMB RAIDER 2"!!
¡GUAAU!
¿SIIIII? ¡APARTA ENANO!
¡EEEEE!


¡CRECK! ¡CRACK!
¡BANG!
¡TE VOY A ARRANCAR LA CABEZA!
¡TE VOY A MACHACAR LOS HIGADILLOS!
TE VOY A...
UN MOMENTO. MIRA EN EL FONDO DEL PASILLO. ES OTRO DE ESOS MALDITOS ZOMBIS...
¡DIOSSS! ¡QUÉ HARTO EMPIEZO A ESTAR...!
¡¡MUERE, MALDITO ENGRENDRO INFERNAL!!
¡KRAXHS!
¡PERO ES QUE NI EN EL PASILLO ME VAIS A DEJAR EN PAZ!!
SE... SE... SEÑOR SPAWN!! DEJE QUE LE EXPLIQUE... SE VA A REIR...



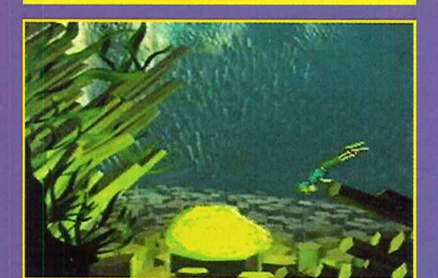
¡CLARO QUE ME VOY A REIR...! ESPERA Y VERÁS!!
¡FLOP!
HA. HA. HA. HA. HA
NOENTIENDONADA NOENTIENDONADA
GRRAAAAA!!
¡QUE...
...ALGUIEN..
...ME DIGA...
...QUÉ...
VDHR6624TP125
...ESTÁ...
ØPTX6
PlayStation
Memory Card
...PASANDO!
¡PAPÁ! ¿CUANDO ME VAS A COMPRAR OTRA TARJETA DE MEMORIA?
¡LA QUE TENGO ESTÁ QUE NO PASA LA I.T.V.!
¡CUANDO ME APRUEBES LAS MATES!
GAME OVER


CONCURS
HEART OF DARKNESS
Un eclipse de sol es el comienzo de la aventura...
El señor de las Tinieblas ha secuestrado al perro de nuestro protagonista, Andy y armado con su pistola de rayos, nave espacial y equipo de supervivencia se adentrará en la oscuridad para rescatar a su querido can.
Andy deberá luchar con hordas de monstruos y diablos, y además te propone que participes en la aventura de ganar uno de estos fantásticos premios que están en juego.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre NACHO
Apellidos PINTO CARBONELL
Calle C/ JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº13
Localidad PLASENCIA
Provincia CACERES Edad 15
C. Postal 10600 Teléfono 927-413728
Juego 1 Heart OF DARKNESS
Juego 2 LUCKY LUCKE
Juego 3 MISSION: IMPOSIBLE
Juego 4 STARSHOT
Juego 5 V-RALLY
Juego 6 WETRIX
INFOGRAMES IBERICA
Amazing Studio

Como puedes ver, bajo estas líneas hay varias pantallas de juegos de Infogrames y debajo de cada una, el título de un juego que no le corresponde, ¿sabrías ordenarlos correctamente?

GANA FANTÁSTICOS PREMIOS

JUEGO 1



V-RALLY

JUEGO 2



MISSION: IMPOSSIBLE

JUEGO 3



HEART OF DARKNESS

JUEGO 4



LUCKY LUCKE

JUEGO 5



WETRIX

JUEGO 6



STARSHOT



Textos traducidos al castellano

20 Juegos



20 Camisetas



20 Gorras



5 Monopatines

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO HEART OF DARKNESS
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se seleccionarán **cinco,** y sus remitentes serán premiados con el siguiente lote de premios: monopatín, camiseta, gorra y juego de "Heart of Darkness" para PlayStation. A continuación se seleccionarán **quince** premiados más que recibirán una camiseta, una gorra y un juego "Heart of Darkness" para PlayStation. Los premios no serán en ningún caso, canjeables por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso las cartas recibidas con fecha de matasellos comprendida entre los días **25 de octubre y 30 de noviembre de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de diciembre de 1998** y los nombres de los gar dores se publicarán en el número de enero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS, S.A.

Trucos

Auto Destruct

PLAYSTATION

- Conduciendo bajo suelo:
Las locuras que puedes hacer conduciendo los coches de este juego no se ven reducidas a la calle. Con este truco puedes ir más allá, al subsuelo de la ciudad, al metro... Para poder correr entre las vías de los trenes, en la pantalla principal presiona L1, IZQ, L1, R1, DCHA, R1. Entra en la opción "Time Trials" presionando X y verás como aparece el nuevo recorrido.





Treasures of the Deep

PLAYSTATION

- Muchos códigos:
Parece que esta lista no se acaba nunca, y con esta llevamos ya tres entregas. Seguro que no te quejarás. Recuerda que debes introducir cada uno de los códigos mientras el juego esté pausado.

- Niveles completos: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, X, X, X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, X, X.
- Pasar de nivel: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
- Energía infinita: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO.
- Recuperar aire y energía: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., X, X.
TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.
- Obstáculos: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO.
- Selección de nivel: ABAJO, X, IZQ., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO, ABAJO, DCHA., ARRIBA, IZQ., TRIANGULO, X.





All Star Baseball 99

NINTENDO 64





– Independence baseball:
Si el mes pasado hicimos que todos los jugadores tuvieran una cabeza sobrenatural no os podéis imaginar lo viene en éste. En la pantalla principal, accede a la opción de trucos y usa este código ATEMYBUIK. Presiona START. Después accede a pantalla para seleccionar el estadio y elige el último estadio (el Alienapolis Park). Como os estáis imaginando, con este truco conseguirás jugar contra el mejor grupo de deportistas alienígenas de la galaxia. Disfruta de placeres extraterrestres.

Steep Slope Sliders

SATURN

- ¡Menudos efectos!:
De lo que no te puedes quejar es de falta de originalidad de los programadores en los trucos y como prueba te aconsejamos que intentes este. Si introduces como sonido el 9 y como efecto el 8 en la pantalla de "Sound Test" obtendrás como resultado un caleidoscopio de mil colores. Alucinante ¿verdad?



Tommy Mäkinen Rally

PLAYSTATION

- Menú de trucos:
Lo cierto es que para llegar a este nuevo menú tendrás que utilizar un camino distinto al habitual. Primero ve a la pantalla de opciones e introduce como nombre estos seis que te damos.

STRANGE: Autobús
MIRROR: Modo espejo
PEUGEOT: Es lógico ¿no?
FFSA: Rally Jeunes
THRILLS: Vibraciones constantes
MONEY (es un espacio): Dinerito fresco





Ahora sal de nuevo al menú principal y verás una nueva opción, la de trucos. Entra y activa los que quieras.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Jaime Elvira Sánchez (Barcelona)

¡Hola!, me llamo Jaime y soy un seguidor de Hobby Consolas. Tengo una **Play** y el juego **Final Fantasy VII**, pero tengo un problema en el segundo CD y me gustaría saber cuál es la próxima misión. Después de llegar a Midgar y encontrar el elemento llave, ir a la iglesia y llegar al mercado Muro ¿qué tengo que hacer? Hay un soldado en la posada de la abeja que me pregunta a qué pueblo o misión me tengo que dirigir y en la nave Viento fuerte me siguen hablando de aeris. ¡Por favor, publicad mi carta!, ¡Un saludo!

Pues Jaime, según nuestro experto en el Final Fantasy VII deberías volver con la llave a la Ciudad Perdida para entregarsela a Bugenhagen. El sabrá que hacer con ella.

Emilio José Jurado (Huelva)

Hola, me llamo Emilio y tengo una **N64**. Por favor quiero saber algún truco del **Super Mario 64** y **Mario Kart 64**. Gracias por leer mi carta.

Pues te vamos a contar un par de técnicas para el Mario Kart 64. La primera es para salir rápidamente: justo antes de que el semáforo se ponga verde pulsa el acelerador y verás como adelantas a todos los corredores y, si tienes alguno delante en ese momento, intenta saltarlo antes de chocar con él. El otro truco te proporciona turbos durante las carreras: Cuando entres en una curva pulsa R y mueve el Stick en la dirección de giro. Siempre con R pulsado, lleva el mando a la dirección opuesta y verás como de tu coche salen unas "E" blancas. Si repites la operación tres veces (sin dejar de soltar R) verás que la última "E" sale naranja. Ahora, si sueltas R tendrás un turbo. Es un poco complicado pero si te haces con la técnica seguro que sabes aprovecharlo.

Cristo Gil (Gran Canarias)

Hola, me gustaría sacar los menús secretos de **Mortal Kombat 3** para **PlayStation**. Gracias.

Justo antes de comenzar a jugar espera a que aparezcan las letras acompañadas de Rayden. Tan pronto como las veas pulsa Triángulo, Círculo, X, L1 y L2 y pulsa Start. Cuando el bloque de menú con la palabra "Kombat" aparezca pulsa Arriba y verás un signo de interrogación. Para acceder al nuevo menú te bastará con pulsar cualquier tecla.

Felipe Horcajada (Valencia)

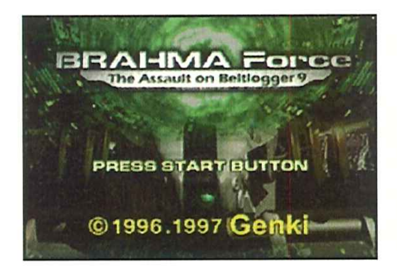
Hola, tengo una **Saturn** y me preguntaba si podríais darme algún truco sobre **Command and Conquer**. ¡Urgente!

Te vamos a dar el último password para cada CD. De G.D.I es E5TGM8KX0 y de N.O.D. ENZTUFXLO. Además para tener una nueva bomba pulsa A, B, C, Izq., Abajo, Dcha., Arriba, Izq., Abajo, Dcha., Arriba, A.



Brahma Force

PLAYSTATION





- Modo sencillo:

En este juego nada es fácil, pero con este truco conseguiremos que al menos sea más sencillo acabar con los enemigos. En la pantalla de "Press Start Button" pulsa ARRIBA, DCHA., X y CUADRADO y presiona START. Ahora ya no tienes excusa.

- Control del mapa:

Pausa el juego en cualquier momento y entra en el mapa. Como siempre, la pantalla estará rotando, pero pulsando SELECT harás que se pare y además podrás mover la cámara a tu antojo utilizando el mando direccional y los botones L1, L2, R1, R2 sin soltar SELECT. De esta manera te será bastante más sencillo localizar los elementos más útiles de cada fase.

X-Men vs Street Fighter

PLAYSTATION





- EX Option:

En la pantalla principal ilumina "Battle Mode" y rápidamente presiona T, T, DCHA, O, L1. Aparecerá una pantalla denominada EX Option para jugar en otro modo bastante conocido. Para activarlo, hay que jugar en el modo "Versus" y ambos jugadores tienen que elegir el mismo equipo pero eligiendo los luchadores en orden inverso. Para cargar los personajes durante la lucha haz un movimiento de "Team Super" o "Team Counter".

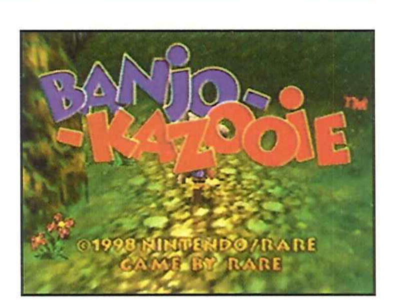
- Luchar como Apocalypse:

Finaliza el juego en el nivel 5 o superior sin usar ningún "continue". Salva el juego en la tarjeta de memoria. Comienza un nuevo juego con los datos grabados y al elegir al jugador ilumina a Akuma, presiona SELECT durante 5 segundos y después X. Sólo se puede usar a Apocalypse en el modo "Versus". Tiene varios movimientos:

Taladro: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, PUÑETAZO
Choque: JP, SP, FP (varias veces)
Bola de fuego: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, PATADA
Ola de poder: DERECHA, ABAJO-DERECHA, ABAJO, PUÑETAZO
Golpe de poder: DERECHA, ABAJO, ABAJO-DERECHA, PUÑETAZO

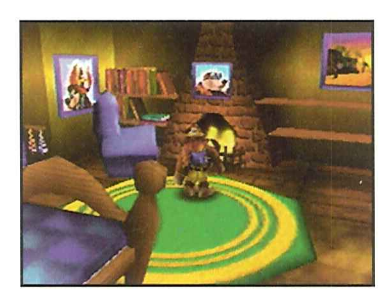
Banjo-Kazooie

NINTENDO 64



- Dr Jeckyll & Mr Banjo:

Para poner este truco en marcha, antes debes haber conseguido la pieza del puzzle que hay en el castillo de arena de Treasure Trobe Cove. Con ella vuelve a la casa de Banjo, dirígete a la fotografía de la chimenea y presiona ARRIBA-C. Si lo haces correctamente, la fotografía te hablará y te felicitará por encontrar el secreto. No desesperes si no encuentras a la primera el lugar exacto desde el que debes mirar y guíate por la imagen. Ahora tienes que jugar y ganar, y las botellas te darán un password. Sal del puzzle. Mira a la foto de nuevo y verás que ha cambiado. Encontrarás otro puzzle. Puedes hacerlo hasta 7 veces y cada vez encontrarás un nuevo password (por cierto, que las botellas son bastante mentirosas porque después del sexto puzzle te dirán que no hay más puzzles. No las hagas caso). Los passwords son:



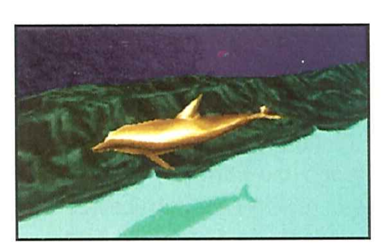
BOTTLESBONUS: Modo Cabezón
BOTTLESBONUSTWO: Modo Manazas y "Big Foot"
BOTTLESBONUSTHREE: Super Banjo-Pájaro
BOTTLESBONUSFOUR: Alto y delgado
BOTTLESBONUSFIVE: Alto, delgado, manazas y "Big Foot" (vamos, una joya de protagonista)
BIGBOTTLESBONUS: todo lo anterior combinado (es como Mr. Hyde)
WISHYWASHYBANJO: Modo lavadora (¿modo lavadora?)

Para que estos códigos funcionen sal de la casa de Banjo y ve al puzzle que hay en el castillo de arena. Escribe los códigos (mejor dicho, písalos). Sólo puedes usarlos si primero te los han dado en los puzzles. Para desactivar un código tienes que volver a la habitación de las letras en el suelo y pisar NOBONUS.

Fluid

PLAYSTATION





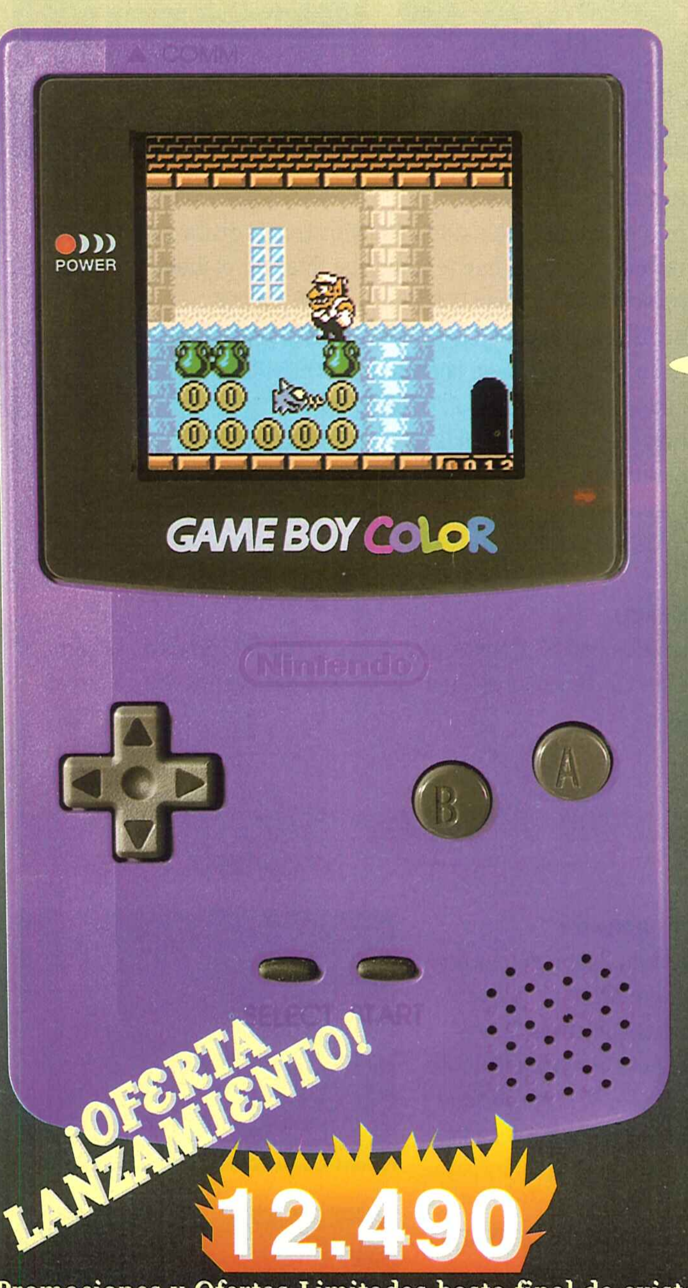
- Un truco de oro:

Este truco no consiste en pasar de nivel o ser invencible. Cuando decimos que es de oro lo hacemos porque es así, simplemente te hace ser de oro. En la pantalla del menú principal pulsa ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ. y CUADRADO rápidamente y escucharás un sonido que confirme el código. Cuando comiences a jugar verás como tu delfín es bastante más valioso, de oro macizo.

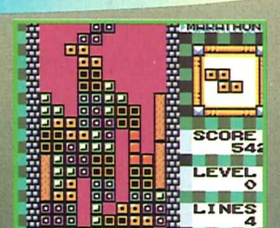


¡POR FIN PODRÁS DISFRUTAR DE NUEVOS JUEGOS A TODO COLOR!

GAME BOY™ COLOR



¡¡Y AL RESERVAR TU GAME BOY COLOR...







...GRATIS ESTA MARAVILLOSA GORRA!!...

¡OFERTA LANZAMIENTO!

12.490

...Y PODRÁS ENTRAR EN EL SORTEO DE TRES MÁQUINAS GAME BOY COLOR*

Promociones y Ofertas Limitadas hasta final de existencias

GAME BOY COLOR GAME BOY COLOR GAME BOY COLOR GAME BOY COLOR GAME BOY COLOR



Consigue tu TARJETA ROJA y disfruta de sus ventajas

¡¡Acumula Dablitos al comprar cualquier producto y consigue GRANDES Premios!!



QUEMA EL ABURRIMIENTO EN NUESTRO CLUB

*Si reservas tu "GAME BOY Color" entre el 1 y el 27 de Noviembre de 1998 obtendrás una maravillosa gorra de regalo en el momento de la reserva, y tendrás la posibilidad de que tu compra te salga GRATIS si remites este cupón adjunto debidamente cumplimentado a:
Divertienda c/Ingeniero de la Torre Acosta, 1
Local 2 C.P. 29007-Málaga,
para participar en el Sorteo de 3 "GAME BOY Color" que realizará el Grupo Divertienda.

Nombre y Apellidos:
Domicilio:
Codigo Postal:
Teléfono:
Sí, deseo participar en el sorteo de 3 "GAME BOY Color".

Trucos

Off Road Challenge

NINTENDO 64

- **El Cajón Track:**
En la pantalla de selección de circuitos, mantén presionado ARRIBA y presiona L+R simultáneamente. Oirás un sonido. Ilumina el tramo "El Paso", y mientras presionas Z pulsa A.



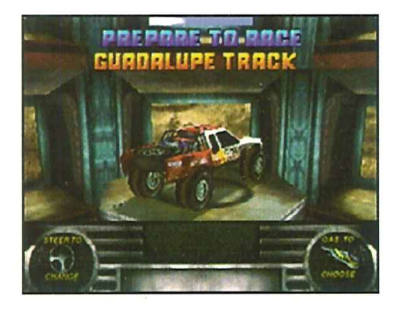
- **Flagstaff Track:**
Mientras mantienes pulsada IZQ. en el Pad de control pulsa L en la pantalla de selección de circuitos. Oirás un sonido. Ilumina el circuito "Mojave" y mientras presionas Z pulsa A.



- **Guadalupe Track:**
En la misma pantalla que antes pulsa ABAJO en el pad de control y a la vez R. Oirás un sonido. Ilumina el tramo "Las Vegas" y mantén pulsada Z mientras presionas A.



- **Más vehículos:**
Al elegir el "coche" presiona cualquiera de los botones C para hacer que aparezcan cuatro nuevos modelos, bastante mejores (por cierto):
IZQ-C: Thunderbolt
DCHA-C: The Crusher
ARRIBA-C. 4*4 Monster
ABAJO-C: Punisher



Toca Touring car

PLAYSTATION

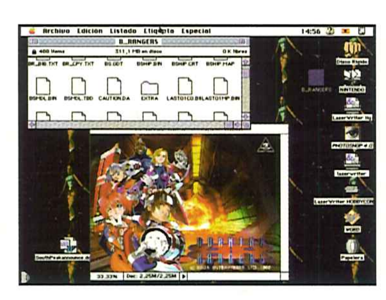
- **Nombres mágicos:**
Todos estos códigos debes introducirlos como tu propio nombre. Cada vez que termines de introducir uno verás las palabras "Cheat Enable" y, de esta manera sabás que el truco ha funcionado.

Más colisiones: CMNOHITS
De noche: CMSTARS
Colores: CMDISCO
Todos los circuitos: JHAMMO
Nuevo campeonato: PATSCREEM
Helicóptero de TV: CMCOPTER
Vista aérea: CMMICRO
Cámara de cabeza: CMFOLLOW
Nueva vista: CMCHUN
Diseño: CMTOON
Muy ligeros: CMLOGRAY
Nuevos coches: CMGARAGE (a la derecha de Laguna)
Cambiar el sentido de la lluvia: CMRAINUP
Súper-velocidad: XBOOSTME

Burning Rangers

SATURN





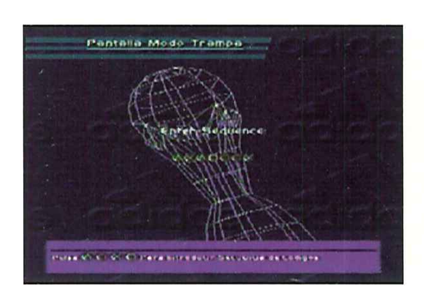
- **Passwords:**
No son códigos normales sino pequeños trucos disfrazados. El único problema que tienen es que tendrás que finalizar el juego para usarlos:
Jugar con Big Ladman en la Misión 1: 3BIG2BPLCK
Jugar con Big Ladman en la Misión 2: VZBIG5PGW
Jugar con Chris Parton en la Misión 1: DH5CHRIS5H
Jugar con Ira en la Misión 2: HTL2IRA50
Jugar con Lead Phoenix en la Misión 1: GS4LEAD2ZU
Jugar con Lead Phoenix en la Misión 3: 2LEAD6DHUY
Jugar con Tillis con el tema "Burning Ragers" sonando: NM3TILLIS5
Prueba de sonido: NAVIXXTEST

- **Imágenes:**
Como curiosidad te diremos que tienes varias imágenes en la carpeta "Extra" del CD. Usa el ordenador de tu casa para verlas. Hay algunas increíbles.

Adidas Power Soccer 98

PLAYSTATION

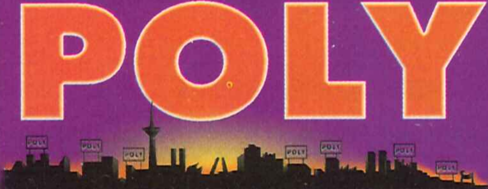
- **Menú de trucos:**
Para activar este menú ve a la pantalla del título en la que aparecen las palabras "Press Start" y pulsa simultáneamente L1 + L2 + R1 + R2. Una vez que estés dentro de ésta, pulsa las siguientes combinaciones para ir activando trucos.
Cabezas grandes: CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, X, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO.
Equipo Oculto: X, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO.
Estadios ocultos: CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, X.
Ganar el partido: X, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO.
Geniales, ¿verdad?







VENTA POR CORREO APDO. DE CORREOS 78 (28980) PARLA MADRID
TLFNO. 916 421 255 envios 24 horas



TLFNO DE ATENCION AL CLIENTE (91) 642 12 55

SI NO TE CONSOLAS ES PORQUE NO QUIERES



DISPONIBLE A PARTIR DEL 6 DE NOVIEMBRE



PLAYSTATION



PTS/MES 6.666

19.999





SOLICITA TU TARJETA POLY
ES GRATIS Y OBTENDRAS: COMPRAR EN

3 MESES SIN INTERESES

1.000 ptas de REGALO

SOLO POR HACERTELA

19.900

PTS/MES 6.633

NINTENDO 64 + SUPERMARIO + 1000 PTAS DE REGALO*

* CANJEABLES EN LA COMPRA DE UN JUEGO NINTENDO ESPAÑA

PLAYSTATION + CRASH BANDICOOT

21.999

PTS/MES 7.333





NINTENDO 64 + SUPER SOCCER

PTS/MES 8.333 24.999



CENTRAL DE DISTRIBUCION
TEL. 916421255 Fax 916420839
FUENLABRADA

PARQUESUR Local 18 y 62
Tel. 916888201 y 916804674
LEGANES

LA VAGUADA Tel/Fax 917396643
MADRID-2

PARQUE ALCORCON
(Edif. Alcampo)
Tel/Fax 916890086
ALCORCON

SEXTA AVENIDA
Tel. 913729132
MAJADAHONDA

LA DEHESA Tel./Fax 918828082
ALCALA DE HENARES

ESTACION RENFE CHAMARTIN
Acceso vía-1
Tel. 913231359 y 913230334
CHAMARTIN

LOS FRESNOS
Tel./Fax 985163531
GIJON

Pº Alberto Palacios,42
Tel. 917971709 Fax 917954455
28021 MADRID

SERVICIO URGENTE DEL HOBBY 363 DIAS AL AÑO DE 10 A 22 ININTERRUMPIDO ESTACION DE CHAMARTIN

Ofertas no acumulables, válidas salvo error tipográfico o fin de existencias, hasta final del mes de su publicación

San Francisco Rush
PLAYSTATION





- Más variedad:

Por si no fuera poco con los trucos que os dimos hace un par de meses, hemos conseguido que podáis elegir más vehículos en este juego. Para haceros con dos de los de toda la vida, pulsad L1 o R1 justo después de elegir un coche, hasta que comience la partida. Otra manera de aumentar las opciones es pulsar CIRCULO en la pantalla de selección de coche para hacer que aparezcan cuatro vehículos más.

Aero Gauge
NINTENDO 64

- Nuevas máquinas:

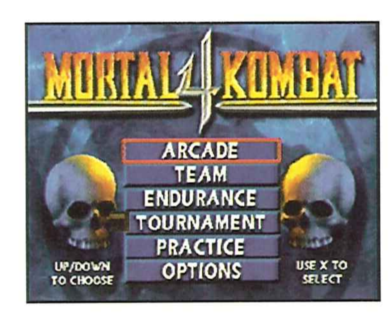
¿Recordáis que el mes pasado os dimos este mismo truco? La razón por la que lo repetimos es que hubo un pequeño error. Para conseguir que funcione debes pulsar tres veces la combinación ARRIBA, ABAJO-C, L, R, y Z en el segundo pad y durante la pantalla "Push Start" antes de presionar START en el primer pad. Seguro que nos perdonáis este pequeño despiste.

Mortal Kombat 4
PLAYSTATION

- Vistiendo a la moda:

Para jugar a las muñecas con los luchadores de esta 4º entrega dirígete a la pantalla en la que seleccionas a tu personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado START, debes pulsar simultáneamente:

Jax: L1, X y R1 dos veces.
Johnny Cage: L1, X, y O tres veces.
Kai: C, R1 y O tres veces
Liu Kang: T, R1 y O tres veces
Raiden: X, R1 y T dos veces
Reptile: X, R1 y O dos veces
Scorpion: C, T y R1 dos veces
Sonya: X, C y L1 tres veces
Sub-Zero: L1, R1 y C dos veces
Tanya: T, O y C dos veces

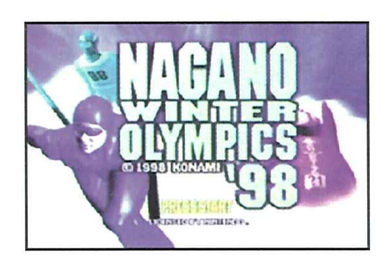




Nagano: Winter Olympics'98
NINTENDO 64

- ¿Esquiar con la cabeza?:

Si es que ya no saben que trucos poner y cada vez encontramos cosas más extrañas. En este caso se trata de esquiar del revés: si, con la cabecita (¡qué daño!). Para hacerlo pulsa cualquier botón C mientras desciendes la pendiente del modo Freestyle Skiing Aerialas y presiona repetidamente B mientras saltas. Verás como al caer será la cabeza la que toque el suelo.





Last Bronx
SATURN

- Nuevos trajes:

Los luchadores de este juego son un poco presumidos y guardan escondida otra ropa para los momentos especiales. Si quieres verla selecciona a tu luchador utilizando el botón C para que cambie de vestimenta.



- Tres maneras distintas de celebrar la victoria:

De igual manera que esconden su ropa también guardan distintas poses para celebrar la victoria. Cada personaje puede adoptar tres posiciones diferentes cuando derrota a su contrincante. Para verlas pulsa los botones A, B o C cuando acabe cada asalto.

WWF War Zone
PLAYSTATION

- Entrenador y modo cabezón

Entrenador: En el modo "Training" selecciona como personaje "Custom". Cuando comience el entrenamiento verás un cartel que indicará que has activado un truco. Sal y vuelve a la pantalla de selección de luchador. Cuando elijas a "Custom" podrás seleccionar como personaje al propio entrenador (como "Trainer").

Modo Cabezón: Gana el título WWF en el nivel de dificultad medio o alto con British Bulldog. Cuando comiences de nuevo, a todos los luchadores les habrá aumentado el tamaño del cráneo.



Tekken 3

PLAYSTATION

- Vestuario alternativo:

Muchos de los personajes de este juego tienen otro atuendo para las ocasiones especiales. Para conseguirlos debes seguir las instrucciones que te damos a continuación.

Anna: Juega con Anna 25 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje, escógela y pulsa Start.

Gun Jack: Juega con Gun Jack 10 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje, escógele y pulsa Start.

Jin: Juega con Jin 50 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje, escógele y pulsa Start.

Law: En la pantalla de selección de personaje, escógele y pulsa Start.

Xiaoyu: Juega con Xiaoyu 50 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje, escógele y pulsa Start.



Vigilante 8

PLAYSTATION

- En solitario:

El mes pasado comenzamos la lista y ahora la continuamos ofreciéndote un truco que hará que te encuentres más solo que la una en las fases. Recuerda, en el menú de Opciones ilumina "Game Status". Presiona X, O e introduce el password que te damos a continuación.

Sin enemigos: GO SIGHTSEEING

Pocket Fighters

PLAYSTATION



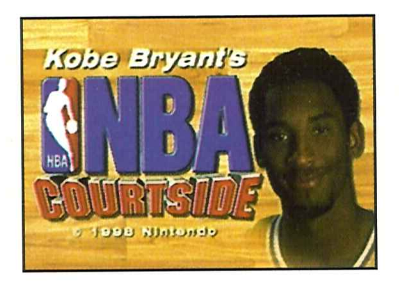


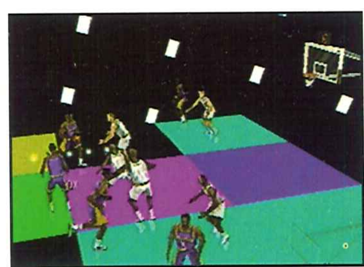
- Dos nuevos personajes:

En estos juegos de lucha es preferible siempre tener un montón de personajes donde elegir, por aquello de aumentar la emoción. Por esa razón hemos decidio ofrecerte dos de los más conocidos por los amantes de las peleas: Gouki y Dan. Para hacerte con ellos ve a la pantalla de selección de personaje. Poniéndote sobre Ryu y pulsando IZQ. obtendrás a Gouki. Si prefieres a Dan sitúate sobre Ken y pulsa DCHA.

Kobe Bryant in NBA Courtside

NINTENDO 64



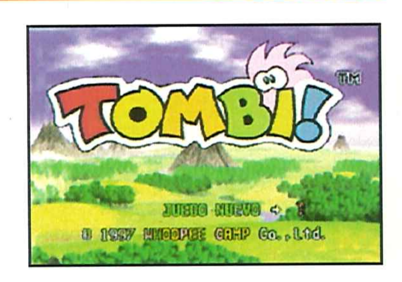


- Una discoteca:

Hace un par de meses dimos algunos trucos de este juego y con este ponemos el toque luminoso al cartucho. Pausa en cualquier momento el juego y pulsa A, ARRIBA-C, ABAJO, ARRIBA, ABAJO-C, R, R, B, DCHA.-C, DCHA.-C, Z. Con esta combinación conseguirás que el suelo de la pista de baloncesto se parezca al de cualquier discoteca. Cuando vuelvas al partido los jugadores parecerán los reyes de la noche.

Tombi!

PLAYSTATION





- Energía sin límite:

En algunas ocasiones los programadores se portan bien con nosotros introduciendo pequeños errores que, sin llegar a ser trucos, nos facilitan las cosas. Esto ocurre en este juego. No te vamos a dar trucos complicados sino una sencilla manera de recuperar tu energía en casi cualquier momento del juego. Lo primero que tendrás que hacer es encontrar un punto donde puedas salvar la situación. Guarda el juego, sal otra vez y presiona START para pausar. Elige la opción "load game" y carga el juego que acabas de salvar. Cuando vuelvas al mismo lugar que acabas de dejar verás que te han regalado los puntos de vida que te faltaban.

Bio Freaks

PLAYSTATION



- Cámara alternativa:

Algunas veces nos acostumbramos a una determinada vista del juego con la que nos resulta sencilla ganar. Para poder complicar algo las cosas os proponemos que cambiéis de cámara. Presiona L2 + R2 y mientras están pulsadas usa IZQ durante una lucha. Para recuperar la vista anterior usa ABAJO en vez de IZQ. Es bastante más complicado manejar a tu luchador desde esta perspectiva.



NUEVO

PEGATINAS REMOVIBLES

Personaliza tu consola PSX





RESIDENT EVIL 2



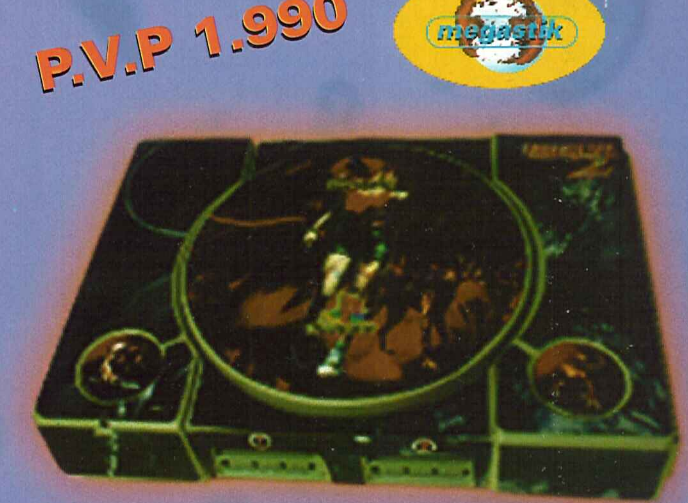


X MAN



P.V.P 1.990

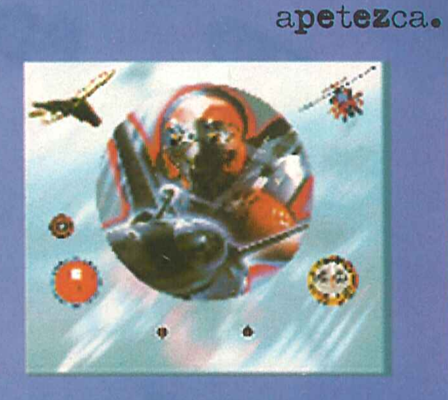
megastik

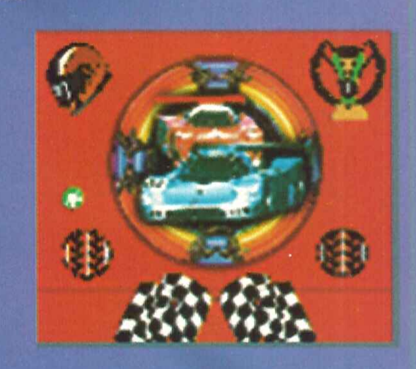


Con las nuevas pegatinas removibles de MEGASTIK, ya puedes personalizar tu consola, como te de la gana!. Con tus equipos preferidos de futbol, tus heroes, tus personajes preferidos... Con lo que quieras.
Pero lo mejor de todo es que lo puedes hacer cuantas veces quieras;Pega y despega tantas veces como quieras. Las NUEVAS Pegatinas MEGASTIK estan hechas de un material plastico rigido, de esa manera puedes tener varias e ir intercambiandolas segun te apetezca.

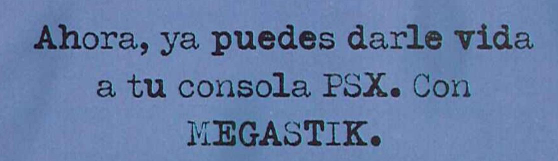










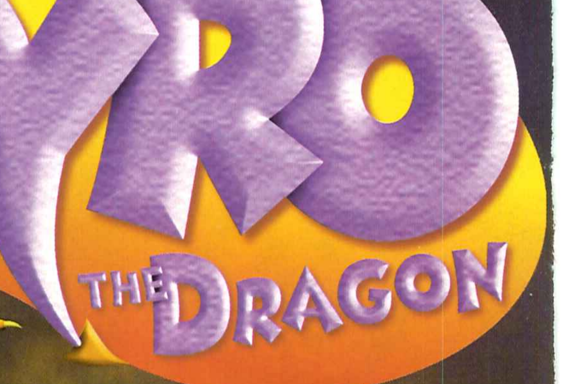






Distribuido por 3G Games S.L
TF: 91- 552 9166 FAX: 91- 433 16 44





¡PARTICIPA! y consigue uno de los 20 juegos de "Spyro the Dragon" que sorteamos.



Spyro es el nuevo héroe que llega a PlayStation para que disfrutes al máximo de las plataformas en 3D.

Este simpático cachorro de dragón ha sufrido una misteriosa transformación, ¿sabrías indicar cuáles son las cinco diferencias entre estas dos imágenes?



CUPON DE PARTICIPACION

Nombre: NACHO
Apellidos: PINTO CARBONELL
Dirección: JUAN RAMÓN JIMÉNEZ Nº 13
Localidad: PLASENCIA
Provincia: CÁCERES
C. Postal: 10600
Teléfono: 927-413721
Las diferencias son:
LA CRESTA, EL COLMILLO, LAS PESTAÑAS, UÑAS PIES, MANCHAS BRAZO

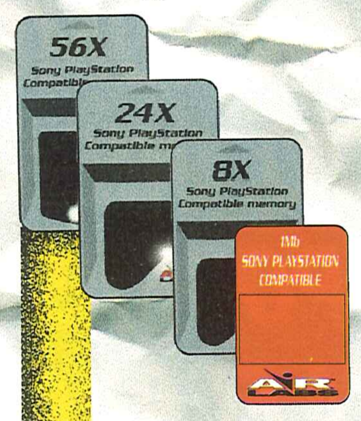
BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "SPYRO THE DRAGON"
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, y sus remitentes serán premiados con un juego de "Spyro the Dragon" para consola Sony PlayStation cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de octubre al 30 de noviembre de 1998.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de Diciembre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

PlayStation
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SIMO
Stand 3034
Pabellón 3

VOLANTES stop MEMORIAS stop PADS stop CABLES stop INCREIBLE stop



Memory Card 1Mb con 15 bloques
Memory Card 8x con 120 bloques
Memory Card 24x con 360 bloques
Memory Card 56x con 840 bloques
Para todos los juegos de Playstation con la opción de salvar partida.
No requiere baterías complementarias

MEMORY CARDS

desde **1.490** PVP



Compatible con:







Autofire
Analógico y digital
3 niveles de sensibilidad
8 botones de función extra
Dual Shock (Playstation)
Rumble (Nintendo 64)

FEEDBACK CONTROL FREAK GTX

14.990 PVP

DUALKICK

4.490 PVP

Dos configuraciones de vibración
LED indicador de turbo
Diseño transparente en tres colores (rojo, azul y gris)





IVA INCLUIDO



y toda la gama para:





casa de software

CENTRAL: Villarroel, 180 - 08036 BARCELONA - Telf. 93.363.83.83 - Fax 93.410.63.19 - e-mail:cds@casadesoft.com
DELEGACIÓN: P. Empresarial San Fernando. Ed. Francia - 28831 San Fernando de Henares MADRID - Telf. 91 675.20.14 - Fax 91.675.29.12

Nintendo Acción

REVISTA OFICIAL DE

AÑO VII Nº 72 - 395 PTAS

LO QUE NADIE HA VISTO TODAVÍA DE TUROK 2

Los nuevos escenarios, todas sus armas, los personajes que no conocías...

F-ZERO X
EXTREME G 2

Llegan los reyes de la velocidad

SUPERCONCURSO «1080º»

¡¡Consigue tu equipo de Snowboard!!





V-RALLY 99

Te ponemos al volante del mejor juego de Rally para N64

Trucos para Mission: Impossible, Forsaken, B

HEMOS HECHO UN NÚMERO TAN COMPLETO, QUE SI TE ACERCAS PODRÁS OÍR HASTA EL RUGIDO DEL MOTOR.

Disfruta con:

- Megarreportaje del genial «V-Rally ´99» para N64.
- Preview bestial de «Turok 2».
- «F-Zero X» y «Extreme G 2», listos para el lanzamiento.
- Segunda entrega de nuestra guía de «Mission:Impossible».
- «Forsaken», la ruta intermedia con pelos y señales.



Y llévate gratis una guía de 32 páginas sobre «F-1 WGP».

Con los mapas de los circuitos, consejos, trucos y todo lo que necesitas para ser un campeón.

PlayStation

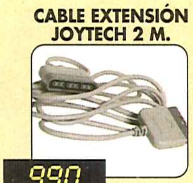


CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CABLE EXTENSIÓN JOYTECH 2 M.



990

CONTROL PAD ASCIIWARE ENHANCED



3.490

CONTROL PAD JOYTECH PLUS COLOR



AZUL / BLANCO / GRIS / PLATA / ROJO

1.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK







19.900



PLAYSTATION DUAL SHOCK + PACK PERIFÉRICOS

23.900

CONTROLLER



BLANCO / GRIS / GRIS OSCURO / NEGRO

2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



4.500

JAM!!



11.900

JOYSTICK ANALOG



10.990





JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



6.990

JOYSTICK BIOGRIP



2.990

MALETIN CONSOLE CASE



3.500

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.500

MEMORY CARD



BLANCA / TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRO / GRIS

2.100

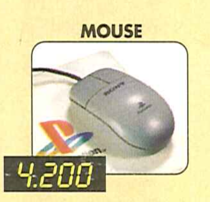
MEMORY CARD JOYTECH PLUS (240)



TRANSPARENTE / ROJA / GRIS

4.990

MOUSE



4.200

MULTI TAP



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

PISTOLA HIPER BLASTER



5.900

RF-UNIT PAL B JOYTECH



2.290

RFU ADAPTOR



3.500

VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS



7.990

VOLANTE RACE LEADER 32/64



9.990

Recomendados

ABE´S EXODDUS



P.V.P. - 8.490

ALL STAR TENNIS ´99



P.V.P. - 8.490

BREATH OF FIRE III



P.V.P. - 7.490

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



P.V.P. - 8.490

FIFA ´99



P.V.P. - 7.490

FORMULA 1 ´98



P.V.P. - 7.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98



P.V.P. - 8.490

MEDIEVIL



P.V.P. - 7.490

SPYRO THE DRAGON



P.V.P. - 7.490

TEKKEN 3



P.V.P. - 7.990

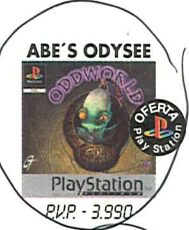
pedidos por teléfono: 902·17·18·19 CENTRO MAIL



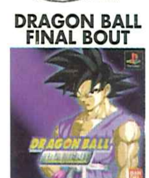
PlayStation

VEN A CONOCER LOS CENTROS MAIL

ABE´S ODYSEE P.V.P. - 3.990	ACTUA SOCCER P.V.P. - 3.490	ACTUA TENNIS P.V.P. - 7.490	ADIDAS POWER SOCCER P.V.P. - 3.490	AIR COMBAT P.V.P. - 3.490	ALIEN TRILOGY P.V.P. - 3.990	ALUNDRA P.V.P. - 7.490
APOCALYPSE P.V.P. - CONS.	ARMORED CORE P.V.P. - 7.490	ASSAULT P.V.P. - 7.990	AZURE DREAMS P.V.P. - 7.990	B-MOVIE P.V.P. - CONS.	BABY UNIVERSE P.V.P. - 6.990	BATMAN & ROBIN P.V.P. - 8.490
BATTLESHIP P.V.P. - CONS.	BIO FREAKS P.V.P. - 8.490	BLAST RADIUS P.V.P. - 7.490	BLASTO P.V.P. - 6.990	BOMBERMAN WORLD P.V.P. - 6.990	BUST-A-GROOVE P.V.P. - 7.490	BUST-A-MOVE 2 P.V.P. - 3.990
CARDINAL SYN P.V.P. - 7.490	CIRCUIT BREAKERS P.V.P. - 8.490	COLIN McRAE RALLY P.V.P. - 8.490	COLONY WARS: VENGEANCE P.V.P. - CONS.	COMMAND & CONQUER P.V.P. - 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT RETALIATON P.V.P. - CONS.	CONSTRUCTOR P.V.P. - 7.490
COOL BOARDERS 3 P.V.P. - 7.490	CRASH BANDICOOT P.V.P. - 3.490	CRASH BANDICOOT 2 P.V.P. - 7.990	CROC P.V.P. - 3.990	DEAD OR ALIVE P.V.P. - 6.990	DESTRUCTION DERBY 2 P.V.P. - 3.490	DOOM P.V.P. - 3.990
DRAGON BALL FINAL BOUT P.V.P. - 8.990	DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN P.V.P. - 3.990	EVERYBODY´S GOLF P.V.P. - 6.990	FINAL FANTASY VII P.V.P. - 7.990	FLUID P.V.P. - 6.990	FORMULA 1 P.V.P. - 3.490	FORMULA 1´97 P.V.P. - 4.990
FORSAKEN P.V.P. - 3.990	FUTURE COP LAPD 2100 P.V.P. - 7.490	G-DARIUS P.V.P. - 6.990	GHOST IN THE SHELL P.V.P. - 7.490	GRAN TURISMO P.V.P. - 7.490	GRAND THEFT AUTO P.V.P. - CONS.	HEART OF DARKNESS P.V.P. - 7.490
HERCULES P.V.P. - 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO P.V.P. - 3.890	INTER. TRACK & FIELD P.V.P. - 3.890	KULA WORLD P.V.P. - 7.490	LOADED P.V.P. - 3.490	LUCKY LUKE P.V.P. - 7.990	MADDEN NFL ´99 P.V.P. - 7.490
MEGAMAN 8 P.V.P. - 7.990	MEGAMAN LEGENDS P.V.P. - 7.490	MEGAMAN X4 P.V.P. - 7.490	MICKEY´S WILD ADVENTURE P.V.P. - 3.490	MICRO MACHINES V3 P.V.P. - 4.490	MORTAL KOMBAT 4 P.V.P. - 8.490	MORTAL KOMBAT TRILOGY P.V.P. - 3.990









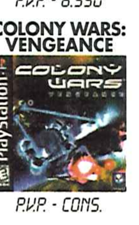
































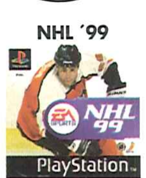
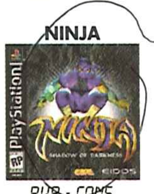








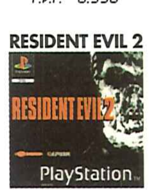

- MOTO RACER 2 — P.V.P. - 7.490
- MR. DOMINO — P.V.P. - 8.490
- NASCAR '99 — P.V.P. - 7.490
- NBA LIVE '99 — P.V.P. - 7.490
- NEED FOR SPEED III — P.V.P. - 7.490
- NFL BLITZ — P.V.P. - CONS.
- NFL XTREME — P.V.P. - CONS.



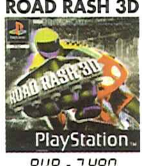

- NHL '99 — P.V.P. - 7.490
- NINJA — P.V.P. - CONS.
- O.D.T. — P.V.P. - 6.990
- PANDEMONIUM — P.V.P. - 3.490
- PET IN TV — P.V.P. - 6.990
- POINT BLANK — P.V.P. - 6.990
- POINT BLANK (+ PISTOLA) — P.V.P. - 11.990








- PORSCHE CHALLENGE — P.V.P. - 3.490
- R-TYPES — P.V.P. - 7.490
- RAYMAN — P.V.P. - 3.290
- RESIDENT EVIL — P.V.P. - 3.990
- RESIDENT EVIL 2 — P.V.P. - 8.990
- RIDGE RACER REVOLUTION — P.V.P. - 3.490
- RIVAL SCHOOLS — P.V.P. - 7.490

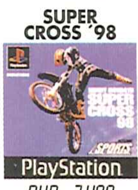




- ROAD RASH — P.V.P. - 3.990
- ROAD RASH 3D — P.V.P. - 7.490
- RUSHDOWN — P.V.P. - 7.990
- SAN FRANCISCO RUSH — P.V.P. - 7.490
- SCARS — P.V.P. - 8.490
- SENTINEL RETURNS — P.V.P. - 7.490
- SHADOW GUNNER — P.V.P. - 8.490

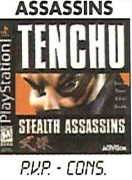


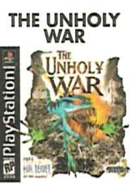





- SMALL SOLDIERS — P.V.P. - 7.490
- SNOW RACER '98 — P.V.P. - 7.990
- SOVIET STRIKE — P.V.P. - 3.990
- SPICE WORLD — P.V.P. - 4.990
- STREET FIGHTER COLLECTION — P.V.P. - 7.490
- SUPER CROSS '98 — P.V.P. - 7.490
- SUPER PANG COLLECTION — P.V.P. - 7.490

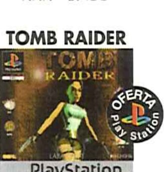


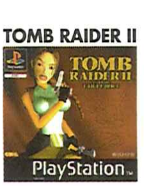
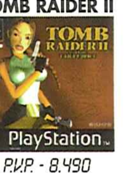




- SUPERSONIC RACERS — P.V.P. - 2.990
- TEKKEN 2 — P.V.P. - 3.490
- TENCHU STEALTH ASSASSINS — P.V.P. - CONS.
- TEST DRIVE 5 — P.V.P. - 7.490
- THE FIFTH ELEMENT (EL QUINTO ELEMENTO) — P.V.P. - 7.490
- THE UNHOLY WAR — P.V.P. - CONS.
- TIME CRISIS — P.V.P. - 3.490





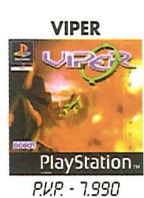









- TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP — P.V.P. - 4.990
- TOMB RAIDER — P.V.P. - 4.990
- TOMB RAIDER II — P.V.P. - 8.490
- TOMB RAIDER III — P.V.P. - CONS.
- TOMBI! — P.V.P. - 7.490
- TOSHIDEN — P.V.P. - 3.490
- TOTAL NBA '98 — P.V.P. - 6.990

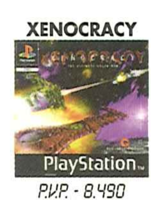





- TREASURES OF THE DEEP — P.V.P. - 7.490
- V-RALLY — P.V.P. - 4.990
- V2000 — P.V.P. - 8.490
- VIPER — P.V.P. - 7.990
- VS. — P.V.P. - 8.490
- WAR GAMES — P.V.P. - 7.490
- WILD 9 — P.V.P. - 8.490








- WILD ARMS — P.V.P. - 6.990
- WIPE OUT 2097 — P.V.P. - 3.490
- WRECKIN CREW — P.V.P. - 8.490
- WWF WARZONE — P.V.P. - 7.490
- X-MEN VS STREET FIGHTER — P.V.P. - 7.490
- XENOCRACY — P.V.P. - 8.490
- ZERO DIVIDE 2 — P.V.P. - 6.990

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

Super Nintendo GAME BOY



GAME BOY COLOR


12.990

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY


P.V.P. - 5.990

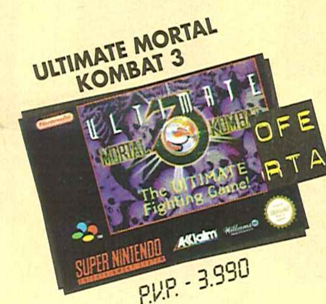
KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE


P.V.P. - 5.890

LUFIA


P.V.P. - 7.990

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3



P.V.P. - 3.990

GAME BOY


6.990

GAME BOY POCKET


8.990

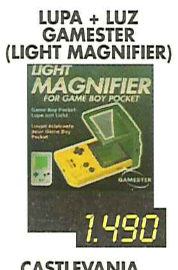
GAME BOY POCKET COLORES

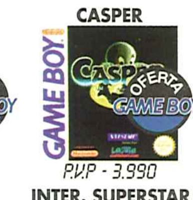


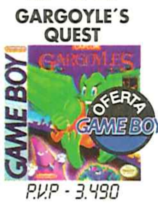


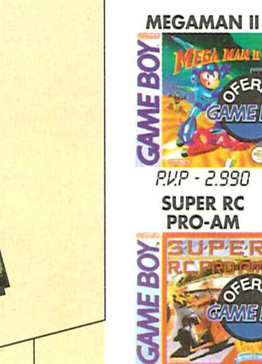
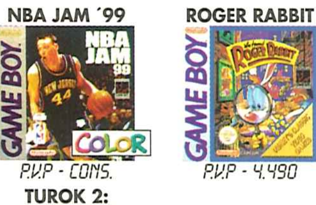


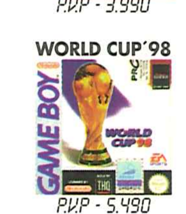

8.990

ADAP. CORRIENTE GAMESTER GB POCKET	BATERÍA POWERPACK GAMESTER GB POCKET	GAME BOY CAMARA	GAME BOY PRINTER	GAME BOY PRINTER PAPEL	LUPA + LUZ GAMESTER (LIGHT MAGNIFIER)
		 VERDE / AMARILLO / AZUL / ROJO			
990	2.490	8.490	9.490	1.490	1.490

ALLEYWAY	ASTERIX & OBELIX	BIONIC COMMANDO	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	CASPER	CASTLEVANIA LEGENDS
					
P.V.P - 2.990	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.490	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990	P.V.P - 5.790

DONKEY KONG LAND	DONKEY KONG LAND 2	GARGOYLE´S QUEST	GOEMON (MYSTICAL NINJA)	INTER. SUPERSTAR SOCCER	LA SIRENITA
				 	
P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.490	P.V.P - 5.490	P.V.P - 5.890	P.V.P - 4.490

MEGAMAN II	MICKEY´S DANGEROUS CHASE	NBA JAM ´99	ROGER RABBIT	STREET FIGHTER II	SUPER MARIO LAND 3
	 				
P.V.P - 2.990	P.V.P - 4.490	P.V.P - CONS.	P.V.P - 4.490	P.V.P - 3.990	P.V.P - 3.990

SUPER RC PRO-AM	SYLVESTER & TWEETY	TUROK 2: SEEDS OF EVIL	V-RALLY	WARIOLAND 2	WORLD CUP´98
		 			
P.V.P - 3.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 5.490

ALADDIN	DONKEY KONG COUNTRY 3	FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98	MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY	MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST
	 			  
P.V.P - 6.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 6.990	P.V.P - 6.990	P.V.P - 6.990

SPACE ACE	SUPER MARIO WORLD 2	SUPER METROID	SUPER SOCCER	SUPER TENNIS
				
P.V.P - 4.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 4.990

SYVALION	T2 JUDGMENT DAY	T2 THE ARCADE GAME	TETRIS ATTACK	WARSPEED
				
P.V.P - 3.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 4.990	P.V.P - 5.990	P.V.P - 4.990

Nintendo 64



NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64



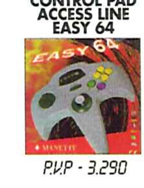


19.900

CABLE. EXTENSION JOYTECH 2 M.

P.V.P - 990

CABLE RF
P.V.P - 2.990

CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64

P.V.P - 3.290

CONTROL PAD JOYTECH PLUS 64 COLORES

P.V.P - 3.690

CONTROLLER

P.V.P - 4.990

JAM!!

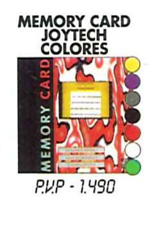
P.V.P - 11.900

JOLT PACK

P.V.P - 1.790

MANDO DE CONTROL COLORES

P.V.P - 4.990

MEMORY CARD JOYTECH COLORES

P.V.P - 1.490

MEMORY CARD JOYTECH PLUS COLORES
P.V.P - 1.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)

P.V.P - 2.990

RUMBLE PAK

P.V.P - 3.490

VOLANTE PER4MER RACING WHEEL+ PEDALS

P.V.P - 7.990

VOLANTE RACE LEADER 32/64

P.V.P - 9.990

F-1 WORLD GRAND PRIX

8.490

MISSION: IMPOSSIBLE

9.490

THE LEGEND OF ZELDA

8.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

9.990

V-RALLY ´99 EDITION

9.490

1080° SNOWBOARDING

8.490

AEROGAUGE

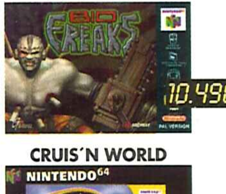
12.490

AIRBOARDER 64

11.490

BANJO KAZOOIE

9.490

BIO FREAKS

10.490

BODY HARVEST

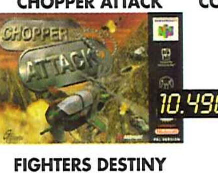
CONS.

BOMBERMAN HERO

8.490

BUCK BUMBLE

12.490

CHOPPER ATTACK

10.490

COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98

7.490

CRUIS´N WORLD

8.490

EXTREME G2

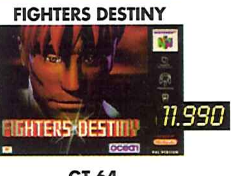
9.490

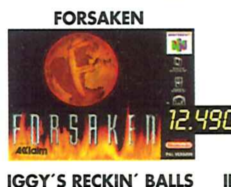
F-ZERO X

8.490

FIFA R.A.M.´98

10.990

FIGHTERS DESTINY

11.990

FORSAKEN

12.490

GASP!!

10.990

GEX 64

CONS.

GOEMON (MYSTICAL NINJA)

13.490

GOLDEN EYE 007

8.490

GT 64

11.990

IGGY´S RECKIN´ BALLS

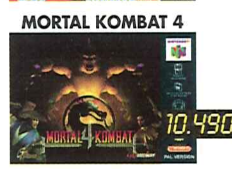
9.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER ´98

8.990

MADDEN NFL ´99

CONS.

MORTAL KOMBAT 4

10.490

NASCAR ´99

CONS.

NBA COURTSIDE

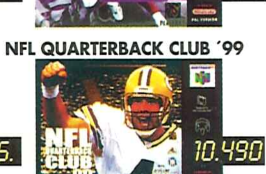
8.490

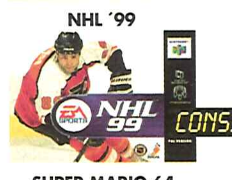
NBA JAM ´99

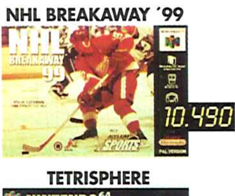
CONS.

NFL BLITZ

CONS.

NFL QUARTERBACK CLUB ´99

10.490

NHL ´99

CONS.

NHL BREAKAWAY ´99

10.490

OFF ROAD CHALLENGE

10.490

QUAKE 64

11.490

SCARS

12.490

STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER

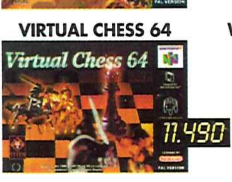
9.490

SUPER MARIO 64

9.490

TETRISPHERE

8.490

VIRTUAL CHESS 64

11.490

WAIALAE C. CLUB GOLF 64

9.490

WETRIX
7.990

YOSHI´S HISTORY
7.990

pedidos por teléfono: 902 17 18 19 CENTRO MAIL

SEGA VIDEO



CONSOLA SATURN — SUPER PRECIO — 14.990



CABLE RF — 4.990



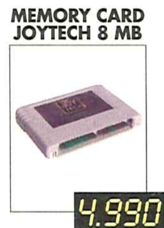
CONTROL PAD (8 BOTONES) — 2.990



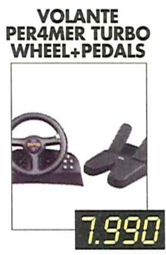
CONTROL PAD INFRARED — 4.990



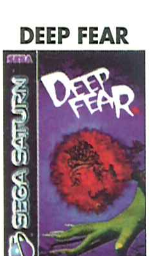
JOYSTICK ARCADE SATURN STICK — 4.950



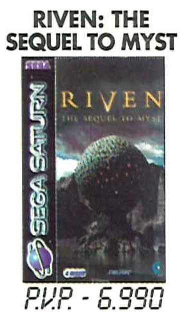
MEMORY CARD JOYTECH 8 MB — 4.990



VOLANTE PER4MER TURBO WHEEL+PEDALS — 7.990




DEEP FEAR — P.V.P. - 6.990



RIVEN: THE SEQUEL TO MYST — P.V.P. - 6.990

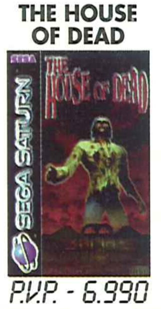








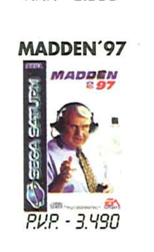
AMOK	ATLANTIS	BLAM! MACHINEHEAD	BOMBERMAN	BUST-A-MOVE 3	COURIER CRISIS	CRUSADER-NO REMORSE	CYBERIA
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 3.990
DARKLIGHT CONFLICT	DRAGON FORCE	DUKE NUKEM 3D	FIFA´97	FIGHTING VIPERS	GHEN WAR	GUN GRIFFON	LAST BRONX
P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 5.990



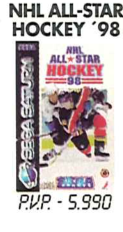
THE HOUSE OF DEAD — P.V.P. - 6.990



WORLD LEAGUE SOCCER ´98 — P.V.P. - 6.990









MADDEN´97	MANX TT	MASS DESTRUCTION	MIGHTY HITS	NBA ACTION ´98	NHL ALL-STAR HOCKEY ´98	PANDEMONIUM	PGA TOUR ´97
P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 3.490	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990

MEGA DRIVE



FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98 — P.V.P. - 6.990

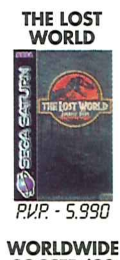


PINOCCHIO — P.V.P. - 4.990







QUAKE	ROBO PIT	SCORCHER	SHINING WISDOM	SKY TARGET	SONIC JAM	STEEP SLOPE SLIDERS	THE LOST WORLD
P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 3.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 5.990



POCAHONTAS — P.V.P. - 4.990

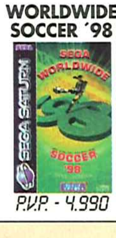


TOUGHMAN CONTEST — P.V.P. - 3.990





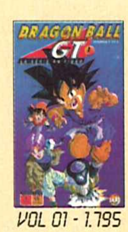
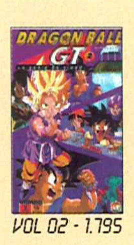




TOMB RAIDER	TUNNEL B-1	VIRTUA FIGHTER KIDS	VIRTUAL ON	WIPE OUT	WIPE OUT 2097	WORLDWIDE SOCCER ´97	WORLDWIDE SOCCER ´98
P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 2.990	P.V.P. - 4.990	P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 2.490	P.V.P. - 4.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE

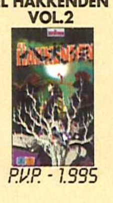









VOL 01 - 1.795	VOL 02 - 1.795	VOL 03 - 1.795	VOL 04 - 1.795	VOL 05 - 1.795	VOL 06 - 1.795	VOL 07 - 1.795	VOL 08 - 1.795	VOL 09 - 1.795	VOL 10 - 1.795











EL HAKKENDEN VOL.1	EL HAKKENDEN VOL.2	EVANGELION 8	EVANGELION 9	PACK DRAGON BALL	PACK DRAGON BALL Z	PACK DRAGON BALL Z Nº2	PACK DRAGON BALL Z Nº3	PACK DRAGON BALL Z Nº4	PACK DRAGON BALL Z Nº5	PACK DRAGON BALL Z Nº6	PHANTOM QUEST I
P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 2.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995	P.V.P. - 1.995





CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL **Si eres un profesional del sector**
y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892

CENTRO MAIL

www.centromail.es














A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ARGENTINA BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

ALICANTE Elche
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (Glories)
C.C. GLORIES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876











BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CORDOBA
C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA
C/ RUTLLA, 147. ESQ. JOAN REGLA, 6
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián
AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660













HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

MADRID (Atocha)
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

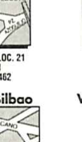
MADRID (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA S/N
TEL: 917 758 882

MADRID (Sol)
C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692












MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo Alarcón
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53
CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5
TEL: 916 562 411



PRÓXIMA APERTURA

MADRID (Callao)
C/ PRECIADOS, 34

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
Pza. DE LA PRINCESA,3
TEL: 986 220 939

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOC. 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA (Pz España)
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandia
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQ. DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271






NUEVO CENTRO

ALICANTE
C.C. GRAN VIA, Local B-12
AV. GRAN VÍA S/N

ALICANTE Elda
AV. J. MARTINEZ
GONZALEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27
TEL: 916 813 538

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**



¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.**

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



CENTRO MAIL
Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas
Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________________
Apellidos: ____________________
Calle/Plaza: ____________________
Nº: ____ Esc: ____ Piso: ____ Letra: ____ Ciudad: ____________________
Provincia: ____________________ C.P: ________ Tf.: (   ) ____________
N.I.F: ____________ Fecha de Nacimiento: ____________ E-mail: ____________

HBC

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-11-98





Televisión Española ha empezado a emitir dos nuevas series de anime que recuperan en parte el espíritu de programación de hace unos años. Ya sabéis, culebrones, lucha, magia... Un cambio de orientación que seguro que encanta a los otakus de pro. Además de comentar estas dos nuevas series he recopilado algunas noticias muy interesantes que afectan tanto al manga como al videojuego y que más adelante os ampliaré. Por ahora, a disfrutar con la tele, que es gratis.



¡Que viva el Anime!

Este mes hemos podido disfrutar de una agradable noticia: Televisión Española vuelve a emitir anime, después de casi 4 años.

Los títulos de las series agraciadas han sido, nada más y nada menos que "Marmalade Boy", a la que han rebautizado como "La Familia Crece", y "Slayers", a la que han dejado el nombre. Vamos a hacer un rápido repaso.

La Familia Crece.

"La Familia Crece" es un culebrón amoroso de gran éxito en Japón, y que ha obtenido una gran acogida en nuestro país en su primer mes de emisión. Se emite por las tardes, aproximadamente a las 18:00, dentro del programa "Hyakutake", de la segunda cadena.

Imaginad el siguiente argumento: Miki es una colegiala a la que un buen día sus padres sorprenden con la noticia de que van a separarse. El problema de la separación es que en un viaje de placer conocieron a otra pareja, y se enamoraron mutuamente, entonces decidieron intercambiar las parejas, y finalmente deciden separarse. Pero no se trata de una separación normal, resulta que han decidido vivir todos juntos en la misma casa, las dos parejas, con Miki... y el hijo de la otra pareja que como es obvio está como un tren y vuelve loca a Miki. Todo un culebrón romántico, vamos.

La serie cuenta con una buena traducción que nos sorprenderá por expresiones empleadas como "tío bueno", o insultos vulgares utilizados en el habla común y pocas veces introducidos en doblajes. Ademas, engancha, tened cuidado...













El éxito de Marmalade Boy ha llegado a todos los rincones del planeta. Podemos encontrar merchandising de todo tipo. Lo más típico: banda sonora y manga.

Novedades de Manga Films.



Ya están en las tiendas, o a punto de llegar a ellas, tres nuevas cintas editadas por Manga Films plagaditas de anime del bueno.

Por un lado está el séptimo volumen de la serie Dragon Ball GT con los episodios 19, 20 y 21 donde se continúan las andanzas de Goku por diferentes planetas en busca de las Dragon Ball. Por otro lado tenemos el noveno volumen de Evangelion con dos nuevos episodios y para terminar una novedad: Phantom Quest. Se trata de una serie compuesta de dos volúmenes con dos episodios en cada uno donde se narran las peripecias de una agencia de detectives exorcistas enfrentados a casos menos normales que los de Mulder y Scully. Ya os las comentaré con más detalles, por ahora, quedaos con el anuncio.



Slayers, magia y fantasía.

Es otra serie de éxito nipona con temática de fantasía medieval al estilo de los juegos de rol de toda la vida, con invocaciones y ataques de fuego, etc. Se emite los Domingos sobre las 10 de la mañana en la primera. Esta serie tiene un juego de rol en Super Nintendo y hace muy poco (el mes pasado) salió otro juego para PlayStation.

Su protagonista es Lina Inverse (aquí llamada Rina), una sacerdotisa de grandes poderes a la que poco a poco se van uniendo una élite de guerreros y magos jóvenes, haciendo de ellos un grupo invencible (algo no demasiado novedoso).

La serie no está nada mal y cuenta con diversos gags por episodio, pero lo que la e a perder un poco es un doblaje malísimo, rara vez empeorado en series de televisión. Podéis darle una oportunidad. Sobre el juego no puedo deciros mucho, ya os lo comentaré en cuanto caiga en mis manos.







Como todas las serie de anime que alcanzan un éxito importante, Slayers ha sido trasladado al videojuego por Bampresto. En breve os contaré las excelencias de esta aventura.

Noticias breves.



- **Del anime al videojuego:** No es una novedad, pero acabo de descubrir (lo siento, a veces soy lento en ver las cosas) un juego de «Lupin III», el ladrón mas elegante del mundo del manga. El personaje de Monkey Punch ha visto la luz en PlayStation en una libre interpretación de la historia narrada por Hayao Miyazaki y su equipo de animadores en el film que se editó en nuestro país bajo el título “El Castillo de Cagliostro”. Ya sabéis, cuando caiga en mis manos, os lo destripo.

- **Marmalade Boy vera la luz en versión manga:** a partir del mes que viene ¡¡todos a emocionarnos y a llorar como bebés con el culebrón más esperado del universo manga!! Además, se dice que el doblaje de la serie se ha basado en la traducción del manga, lo cual sería fantástico.



- **Anime de imagen real:** En la actualidad se está rodando una película de imagen real en Estados Unidos de... ¡¡Sailor Moon!! ¿Imagináis quiénes serán las actrices? Nosotros tampoco. En breve, más información...

- **Capcom vuelve a la carga:** La versión para PlayStation de «Street Fighter Zero 3» está anunciada para Diciembre. La conversión será fiel a la recreativa, incluyendo los 8 personajes ocultos en la recreativa (Bison, T.Hawk, Feilong, etc...). Además, traerá un mini juego para el PDA, la nueva tarjeta de PlayStation, que acaba de salir al mercado nipón (imagino que en breve aparecerá por aquí).

- **Más de cine:** Actualmente se rueda una película de los X-Men. No es un producto netamente manga, pero está bien que alguien lo diga. En el reparto tenemos a Michael Douglas.



- **Conversión manga:** «Silent Mobius: Case Titanic» es el título de otro juego de PlayStation basado en un manga. Como sabrán los seguidores de este género del cómic, “Silent Mobius” es el título de una obra de ambiente futurista creado por Kya Asamiya, un autor de sobra conocido en nuestro país, ya que la mayoría de sus series se han editado gracias a Norma Editorial. A ver si alguna vez me cae en las manos y puedo hablaros de él en profundidad.

- **Una cita importante:** Que no se os olvide, este fin de mes, los días 30, 31 de octubre y 1 de noviembre se celebrará el nuevo Salón del Manga de Barcelona. ¡¡Allí os espero!!

Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales



Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad

¿Te falta alguno?



Abril 97

HC 67

Guías completas:
UMK 3 · Broken Sword
Tekken 2 · Street Fighter Alpha 2



Junio 97

HC 69

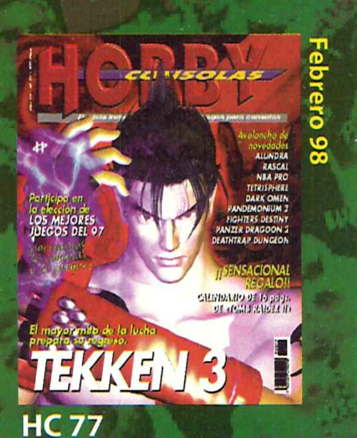
Guías completas:
Mundo Disco · Tobal Nº1
Jungla de cristal · Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
Resident Evil · Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Febrero 98

HC 77

Reportajes:
Bushido Blade · NBA Live 98
Nagano Winter Olimpic 98 · FIFA 98



Marzo 98

HC 78

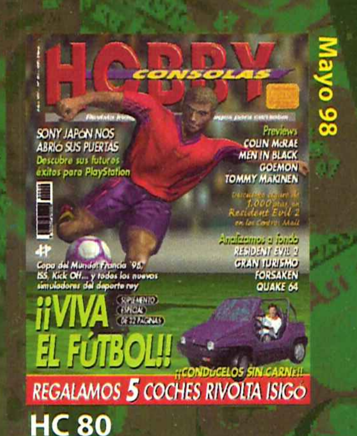
Reportajes:
Fighters Destiny · Theme Hospital
Rascal · ONE



Abril 98

HC 79

Guías completas:
Bushido Blade · Bloody Roar
Masters of Teras Kasi



Mayo 98

HC 80

Reportajes:
Resident Evil 2 · Quake
Forsaken · cardinal SYN



Junio 98

HC 81

Guía completa:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Julio 98

HC 82

Reportajes:
Especial E3 · Colin McRae Rally
Presentación Dream Cast



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie · Mortal kombat 4

Carpeta Tekken 3 de regalo



Octubre 98

HC 85

Reportajes:
Todo sobre la Dreamcast
Feria ECTS 98 · EA Sports

Pídenoslo

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

No te pierdas la mejor colección de películas anime que conseguirás con los siguientes números:


Nº 66 — ESTALLA EL DUELO. DB 11


Nº 68 — LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12

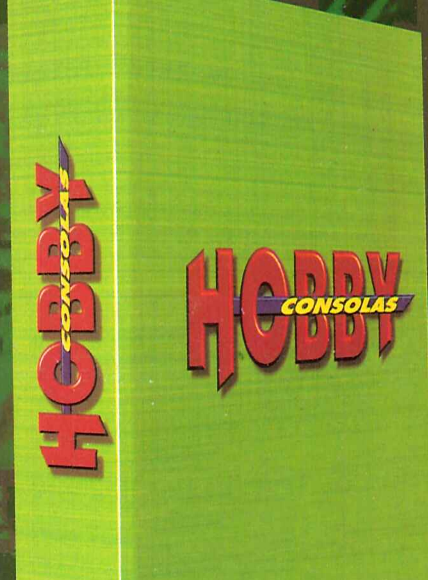


Nº 70 — EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13


Nº 72 — UN FUTURO DIFERENTE. DB 14



Nº 73 — RANMA 1/2. NIHAO MI CONCUBINA




Nº 74 — STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2


Nº 75 — STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4


Nº 76 — STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6


Nº 84 — FUSIÓN. DB 15


Nº 85 — EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16

Y si quieres tener todas las revistas archivadas, ¡pide unas tapas!

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

¡¡CONSIGUE TU GUÍA!!

Las guías totales para tus videojuegos favoritos reunidas en una sola revista.

• RESIDENT EVIL 2 •
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

• FORSAKEN •
Te contamos en 31 páginas TODO Lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´ em up".

• MEN IN BLACK •
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

• ALUNDRA •
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genieal aventura.

• DEAD OR ALIVE •
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.












Mapas, claves, soluciones, golpes, trucos...

PRÓXIMAS NOVEDADES

LAS MÁQUINAS QUE

LA RECIENTE CELEBRACIÓN DE DOS IMPORTANTES FERIAS ARCADE, EL JAMMA SHOW EN TOKYO Y EL FER INTERAZAR EN MADRID, NOS HAN TRAÍDO UNA AVALANCHA DE NOVEDADES QUE NO HEMOS QUERIDO DEJAR DE PRESENTAROS EN ESTE NÚMERO. TODAS ELLAS LLEGARÁN EN BREVE A NUESTRO PAÍS, ALGUNAS ESTARÁN YA CUANDO LEÁIS ESTE REPORTAJE, Y ENTONCES OS OFRECEREMOS UN ANÁLISIS MÁS PROFUNDO DE CADA UNA DE ELLAS.

SPIKEOUT

SEGA

Los chicos más fuertes del barrio

Para nosotros, este es el juego más atractivo de todas las novedades que llegarán durante los próximos meses.

Sega recupera el género clásico del "beat´em up", y lo hace a lo grande, apoyandose en el poderoso Model 3, (que incomprensiblemente está dando sus últimos coletazos), y con el talento y las dosis de espectáculo que sólo el grupo de desarrollo AM#2 («Daytona», «Virtua Fighter»...) sabe aportar a sus juegos.

El juego es pura acción, apenas deja respiro y ofrece una calidad técnica increíble. Además se pueden "linkar" hasta cuatro cabinas, de manera que la diversión puede alcanzar unas cotas impresionantes.

En muy poco tiempo lo tendremos con nosotros.



Sin duda «Spikeout» se ha convertido en el juego más deseado dentro del sector arcade. Y no es de extrañar, pues la calidad que ofrece este "beat´em up" es impresionante.











NOS VIENEN

DAYTONA 2
SEGA

A toda velocidad

La esperada secuela de este mítico juego de coches estará ya en los salones cuando leías estas líneas. Sega apuesta otra vez por la jugabilidad más salvaje y la competición más adictiva en este campeonato de velocidad en el que todo está permitido.





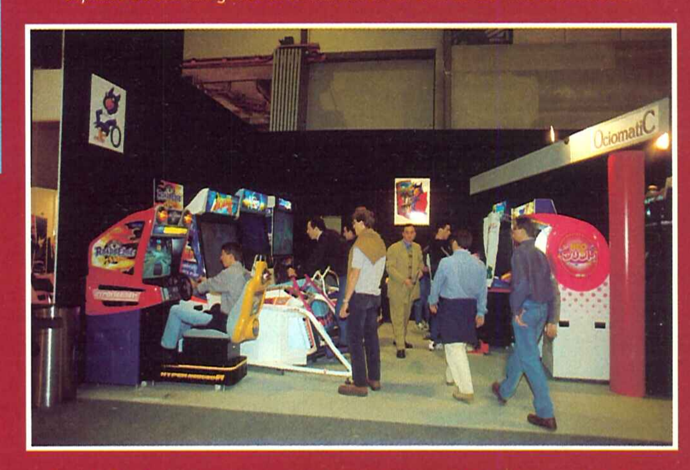




Uno de los juegos más esperados por los usuarios es la segunda parte de este mítico juego de AM#2. La versión De Luxe con dos máquinas linkadas presenta este espectacular aspecto.



En el FER celebrado a principios del mes de Octubre en Madrid, pudimos disfrutar de la versión para cuatro jugadores de «Vapor TRX», el juego del que os hablamos el mes pasado. Su atractiva jugabilidad y el espectacular aspecto de sus imágenes le convirtieron en uno de los más solicitados.



En esta Feria de Madrid se presentaron algunas de las últimas novedades , que muy pronto veremos en los salones de todo el país, así como algunos de los juegos más potentes del momento, de la mano de Sega, Namco o SNK.

ROAD'S EDGE
SNK

Estrenando nueva placa.

Este atractivo juego de coches tiene el honor de estrenar la nueva placa arcade de SNK, conocida como SuperNeoGeo 64. Desde luego es toda una noticia de lo más agradable comprobar que SNK vuelve a estar en la pomada.

Mucho se ha estado hablando sobre la posibilidad de que SNK volviera a lanzar al mercado una nueva consola. De momento ese hardware se ha convertido en una máquina recreativa. Ya veremos.



BLOODY ROAR 2
EIGHTING/RAIZING

Hombres salvajes, bestias salvajes

Otra secuela con nombre, que además tuvo su versión doméstica en PlayStation, llegará con importantes novedades técnicas, sobre todo en el apartado gráfico, y jugables, con la inclusión de nuevos personajes y algunas sorpresas en la transformación de los mismos. Habrá que verlo detenidamente.





HOBBY shopping

¡¡LLÁMANOS!!

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

91 654 61 86 ó 91 654 81 99



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
*ULTIMAS NOVEDADES
*COMPRAVENTA DE VIDEOJUEGOS USADOS

CLUB DE CAMBIO:
SÓLO 1.000 PTS.

*GRANDES OFERTAS
*LOS MEJORES PRECIOS EN CONSOLAS Y ACCESORIOS
* VENTA DE JUEGOS DE PC NUEVOS Y USADOS

C/ BENMUJEDA, 18. 11003 CÁDIZ
TFNO. Y FAX: 956 22 04 00



MERCAJOCS

Especialistas en juegos de 2ª mano

Compramos, vendemos y cambiamos

TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos de 2ª mano
- Las mejores ofertas de juegos para N64, PlayStation, Saturn, Megadrive y Super Nintendo.
- Grandes descuentos para juegos de Neo-Geo, Game-Boy, Game Gear, Master System, Mega Cd, 32X, Pc...etc.

CAMBIO DE JUEGOS DE TODAS LAS CONSOLAS A 500 pts. MD, SN, G. BOY, G. GEAR, 8 BITS. 1.000 PTS. PSX, SATURN, N64 Y NEO GEO.

MERCAJOCS. C/ S. PERE, 35. SABADELL. BARCELONA. Teléfono: 937259178

BARACALDO

VIDEOJUEGOS
ALQUILER- VENTA
EL CASINILLO

C/ SAN JUAN, 19.
TFNO. 94 438 78 18





c/ Arenal 8.1º 28013.Madrid. TLF:523 23 93	C/ Benito Gutierrez 8 28.008. Madrid. TLF: 549 78 25

-TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
-CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
-COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- JUGUETES DE COLECCION
- UPS. ENTREGA EN 24 HORAS





PLAYSTATION

- CABLES. RGB. MEMORY CARDS. MANDOS. N-PAL. CONVERTORS. CONSOLAS. PISTOLAS. VOLANTES. ETC...
- ALQUILER DE JUEGOS (PAL. JAPONESES. Y AMERICANOS)
- VENTA DE JUEGOS (PAL. JAPONESES Y AMERICANOS)

ESPECIALISTAS EN PLAYSTATION, TODOS TUS ACCESORIOS Y JUEGOS AL MEJOR PRECIO AQUÍ.

Estamos en PASAJE PINTOR TORRADO, 6. CORDOBA
Llámanos a nuestro TELÉFONO: 957- 403 955

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
http://personales.alcavia.net/~psxpc/





Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Dragon Ball Ultimate Battle 32 PSX.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Magic

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960











ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003

C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)

Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

*NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.
*CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).
*VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.

Para todas las consolas y PC CD-ROM

1- ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete!
RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO

COMPRA Y VENTA DE JUEGOS Y CONSOLAS

Avd. Castilla- La Mancha, 27. Cuenca
Telf. pedidos: 969 21 40 64, 909 518710
Avd. Libertad, Elche-Alicante

Distribución para tiendas y particulares
ENTREGA EN 24 HORAS
¡¡LLÁMANOS!!
Repetirás por nuestros precios
Horario: 12:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:30 h.







¡ NO BUSQUES MAS !

M·G·K

TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS UNA GRAN VARIEDAD DE JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS

PlayStation NINTENDO64 GAME BOY SEGA SATURN PC

PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.



VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON
PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO

VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

TIENDAS DISTRIBUIDORES M·G·K

BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
MALLORCA
MANACOR: C/. BAIX DES COS, 39
ARENAL: C/. MARINETA, 5 TEL. 971 44 51 06

BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35
TEL. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
C/. MAYOR, 31 - 1º ~ TEL. 938 48 03 545

BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42

BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84

GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
GRANADILLA: C/. SAN FRANCISCO, 3
TEL. 922 77 19 04
LA LAGUNA: C/. LAS NIEVES, 18 FINCA ESPAÑA
TEL. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56

LA CORUÑA
C/. MENDEZ PIDAL, 8
TEL. 981 23 30 42

LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64

LUGO
C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL 982 20 32 83
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35 01

MADRID
C/. CARLOS HERNANDEZ, 14
TEL. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05

SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63

SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
LAS CABEZAS: PLAZA DE LOS MARTIRIOS
TEL.907 11 85 43
UTRERA: JUAN XXIII
TEL. 907 11 85 43

VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

www.e-graphix.com


GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 507 269
Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un dia - 850 ptas.
PlayStation
19.900
consola playstation dual shock + disco demo
22.990
consola playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo
22.990
consola playstation + dual shock + juego skullmonkeys + disco demo
4.500
dual shock
3.990
joystick devastator
2.100
control pad
2.100
memory card
NEGRA
ROJA
BLANCA
TRANSPARENTE
GRANATE
AMARILLA
AZUL
VERDE
OSCURO
NARANJA
10.990
volante race leader
11.490
volante gamester
ABE'S EXODDUS 7.490
C & C RETALIATION 7.490
ALLSTAR TENNIS '99 7.490
ALUNDRA 7.490
AZURE DREAMS 7.490
B-MOVIE 7.490
BLASTO 7.490
FORMULA 1 '98 7.490
O.D.T 6.990
BREATH OF FIRE III 7.990
BUST A GROOVE 7.490
COLIN McRAE 8.490
COOL BOARDERS 3 7.490
FUTURE COP L.A.P.D. 7.490
SPYRO THE DRAGON 7.490
TENCHU 8.490
GRAN TURISMO 7.990
ISS '98 8.490
KNOCKOUT KINGS '99 7.490
MEDIEVIL 7.490
MORTAL KOMBAT 4 8.490
MOTO RACER 2 7.490
NASCAR '99 7.490
NBA LIVE '99 7.490
NINJA: SHADOW OF DARNESS 8.490
POCKET FIGHTERS 7.490
TOCA TOURING CAR 2 8.490
TOMB RAIDER III 8.490
RESIDENT EVIL 2 8.990
ROGUE TRIP 7.490
S.C.A.R.S. 8.490
SMALL SOLDIERS 7.490
TEKKEN 3 7.990
WILD ARMS 7.490
X-MEN VS. S. FIGHTER 7.490
THE UNHOLY WAR 8.490
DUKE NUKEM TIME TO KILL 8.490
CONSTRUCTOR 8.490
TOMBI 7.490
WARGAMES 7.990
ABE'S ODDYSEE 3.990
ALIEN TRILOGY 3.990
COMMAND & CONQUER 3.990
CROC 3.990
DOOM 3.990
DUKE NUKEM 3.990
FORSAKEN 3.990
GRAND THEFT AUTO 4.990
HERCULES 3.990
MICKEY'S WILD ADV. 3.990
MOTO RACER 3.990
RAYMAN 3.490
RESIDENT EVIL 3.990
SKULLMONKEYS 3.990
TOCA TOURING CAR 4.990
TOMB RAIDER 4.990
V-RALLY 4.490
WORMS 3.990



consola N64 + FRANCIA '98

23.900



consola N64

19.900

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

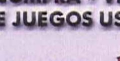
967 505 226

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS



ENVIO A DOMICILIO


CLUB DE CAMBIO


COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS




F-ZERO X — 8.990




MISSION: IMPOSSIBLE — 9.490




MORTAL KOMBAT 4 — 10.490



V-RALLY — 9.490



ZELDA — 8.490






Producto	Precio
CONTROL PAD	4.990
CONTROL PAD COLORES	4.990
RUMBLE PACK	3.490
MEMORY CARD COLORES (ROJA, AMARILLA, VERDE, AZUL, GRIS)	2.990
VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX	10.990
VOLANTE GAMESTER	11.490



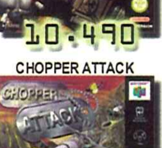




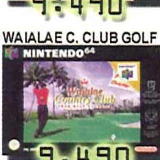


















1080 SNOWBOARDING 8.490	ALLSTAR TENNIS '99 consultar	BANJO KAZOOIE 9.490	BIO FREAKS 10.490	BODY HARVEST consultar
BOMBERMAN HERO 8.490	BUCK BUMBLE consultar	BUST A MOVE 3DX 9.490	CHOPPER ATTACK 10.490	CRUIS'N WORLD 8.490
DIDDY KONG RACING 8.490	EXTREME G 2 9.490	F-1 WORLD GRAND PRIX 8.490	FIFA '98 11.990	FRANCIA '98 4.990
GEX 64 consultar	STAR WARS: ROGUE SQUADRON consultar	INTER. SUPERSTAR SOCCER '98 8.990	MADDEN '99 9.490	MARIO KART 64 9.490
NASCAR '99 9.490	NBA COURTSIDE 8.490	NBA LIVE '99 9.490	NHL '99 9.490	OFF ROAD CHALLENGE 10.490
QUAKE II 11.490	S.C.A.R.S. consultar	TONIC TROUBLE consultar	WAIALAE C. CLUB GOLF 9.490	YOSHI'S STORY 8.490



GAME BOY

consola game boy pocket COLORES



8.990



luz y lupa light player

1.390



8.990

game boy printer




ROJA
AMARILLA
VERDE
AZUL

8.990

game boy camera

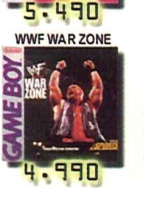


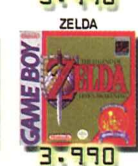










BUGS BUNNY 5.490	BUST A MOVE 2 4.990	CASTLEVANIA 5.490	D. KONG LAND 2 5.490	D. KONG LAND 3 5.490	DONKEY KONG LAND 3.990
DUCK TALES 4.490	F1 - RACE 2.990	GOEMON 5.490	I. SUPERSTAR SOCCER 5.490	JAMES BOND 007 5.990	KILLER INSTINCT 3.990
MARIO & YOSHI 2.990	MICKEY'S D. CHASE 4.490	BOMBERMAN 5.990	SYLVESTER & TWEETY 5.490	SOCCER 4.990	STREET FIGHTER II 5.990
TUROK 5.990	V-RALLY 5.990	WARIOLAND II 5.990	WWF WAR ZONE 4.990	YOSHI'S COOKIE 2.990	ZELDA 3.990

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

GANADORES concurso MICROCOCHES

Estos son los nombres de los cinco afortunados de los sorteos ante notario de un Microcoche Rivolta Isigó cada uno:

Alfonso Cabrero Bueno	Jaén
Antonio Marmolejo Carrillo	Málaga
Oscar Peral Ramiro	Madrid
Miguel A. Donate Escudero	Valencia
Joaquín Aznar Guerra	Melilla

GANADORES concurso QUNTO ELEMENTO

PREMIO: Juego PSX + Película

Eduardo Santamaría Martínez	Asturias
ALberto González Fernández	Alava
Gonzalo Menéndez Sánchez	Madrid
Pablo José Sánchez Pérez	Ciudad Real
Luis Miguel Marquinez Berrocal	Alava
José Avilés Báez	Málaga
Aitor Pereira Fernández	Madrid
Santos Becana Lambea	Huesca
Jesús Guillén Orpez	Cádiz
Eduardo Hernández Pérez	Zaragoza
Jaime Pérez Colsa	Cantabria
Gabriel Márquez de Frutos	Toledo
José María Hualde Casimiro	Navarra
Nicolás Cortés Moral	Granada
David Orgeira Saya	La Coruña

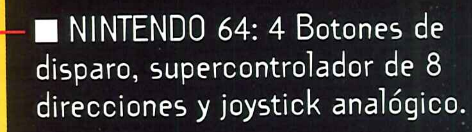
GANADORES concurso BATMAN & ROBIN

PREMIO: Juego PSX + Película + CD Remix

Jaime Blázquez Pacheco	Avila	Iván José Sánchez Sierra	Zaragoza
Alejandro Ruiz García	La Rioja	Cristóbal Sánchez Peraba	Jaén
David Ortega Sánchez	Alava	Jon Villanueva Olabarria	Vizcaya
Javier Sánchez Córcoles	Albacete	Santiago Rodríguez Quiroga	Lugo
Javier Valera Fernández	Madrid	Imanol Esarte Oroz	La Coruña
Pedro José Gámez Chamorro	Jaèn	Pablo Alvarado Blasco	Madrid
Hugo Rodríguez Boo	La Coruña	Alberto Martínez García	MAdrid
Carlos Ciurana Moreno	Valencia	Silvia Costa Martínez	Gerona
Enrique Urrea Torres	Zaragoza	Abelardo Márquez Portillo	Sevilla
Alberto Rodríguez Bernárdez	Pontevedra	Néstor Fernández Sànchez	Asturias
Luis Martín Castrillo	Soria	Alfonso Escuer Ortiz	Murcia
Miguel Angel Pérez Zarcero	Badajoz	Ramón Vallejo Benedicto	Murcia
Gonzalo Rodríguez Ferreiro	Orense	Sergio Merino Montoliu	Barcelona
Miguel García Peralta	Valladolid	José Pérez Valencia	Sevilla
Beatriz Muñoz Carneros	Burgos	Ignacio Vidal Arenas	Valencia
Héctor Martínez Chaparra	Castellón	Carlos Sánchez Calderón	Cantabria
Alazne Rebollo Cantero	Alicante	Hugo Gómez Sánchez	BArcelona
C. García de la Filia Grupeli	Madrid	Adrián González Sànchez	Madrid
Elena Quintana Haces	Asturias	Antonio Guerrero Lobato	Málaga
Raúl Casado Riaza	Madrid	Miguel Angel Boto Otero	Madrid
Marco A. Moreno Fernández	Toledo	Mario Higueras Lumbreras	Jaén
Pablo Ruiz Navas	Málaga	José A. Escanez Miguel	Valladolid
Pablo Sig Vargas	Huesca	Manuel Chiva Albert	Valencia
José Luis Castañon Ruipérez	Asturias	Miguel Peinado Olmedo	Cádiz
J. Carlos Recio Ruiz	Sevilla	Fco. Javier Unciti Luna	Málaga

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas







Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)





- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: 8 botones de disparo, Super Control de 8 direcciones, Pausa.Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTA MANDOS

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

OFERTAS DESCUENTO

- 20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
- Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas